MEGAOCIO

Año III
N.º 27
Junio 1991
P.V.P.:
400 ptas.

AMSTRAD CPC | AMIGA | ATARI ST | PC | SPECTRUM | CONSOLAS

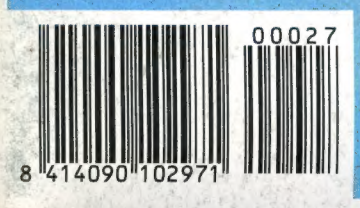
Canarias, Ceuta y Melilla: 400 ptas. Incluido transporte.

METAL MUTANT

BANCO DE PRUEBAS
ATONCE

GUIA DEL JUGADOR

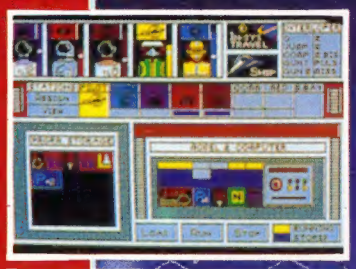
- *The Secret of the Monkey Island*
- *Star Control*
- *Metal Mutant*

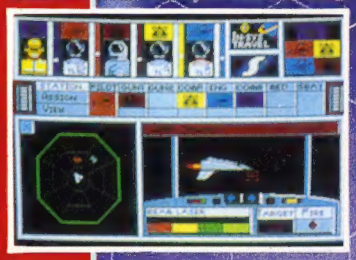


TRUCOS, POKES, Y CARGADORES

MEGATRAVELLER 1

LA CONSPIRACION ZHODANI





PANTALLAS 16 BITS

EL SISTEMA DE GENERACION DE PERSONAJES MAS ELABORADO JAMAS DISEÑADO:

Cinco clases militares, más de 70 talentos y habilidades. Permite al jugador controlar el desarrollo de personajes en cinco servicios: Ejército, Armada, Infantería, Mercantes y exploradores.

LA PIRATERIA ES DELITO

DISPONIBLE
- AMIGA
- ATARI
- PC/PS

PROEIN SOFT LINE
Marqués de Monteagudo, 22, Bajo
Tels. 361 04 32 - 361 05 29
28028 Madrid

Distribuido en Cataluña por:
DISCOVERY INFORMATIC c/ Arco Iris, 75
Tels. 256 49 08 - 09 Barcelona

MEGAOCIO

SUMARIO

Año III Num. 27

NOTICIAS Y ACTUALIDAD 4

CHIP 10

ATONCE: Convierte tu Amiga 500 en un AT.

JUEGOS 12

Metal Mutant, Pro Tennis Tour 2, Carthage, Final Orbit, Brat, Pick'n'Pile, Hill Street, Swiv, Prehistorik, Regreso al Futuro III, Exterminator.

CONSOLAS 47

Noticias

Juegos Nintendo: Ghostbusters II y Black Mantra.

Juegos Gameboy: Solar Striker y Qix.

Juegos Lynx: Robosquash y Zarlor Mercenary.

Juegos Sega: Dick Tracy e Indiana Jones and the Last Crusade.

Juegos Megadrive: Mickey Mouse y Ghouls'n Ghosts.

TRUCOS, POKES Y CARGADORES 54

LA GUIA DEL JUGADOR 58

Monkey Island, Star Control y Metal Mutant.

AMSTRAD SINCLAIR OCIO 67

La revista para los "veteranos" del micro.

TRUCOS CPC 68

Pequeños listados para CPC.

Editorial

Hasta hace muy poco tiempo las consolas se han mantenido prudencialmente distanciadas de los ordenadores caseros. Son y han sido máquinas dedicadas, única y exclusivamente, al mundo de los videojuegos. El ordenador resulta, sin duda, una estupenda astucia para presentar un producto con fines didácticos y lúdicos, ocultando que en un setenta y cinco por cien de los casos su uso es este último.

Hoy parece que la mayoría de los usuarios van despertando del letargo un poco más. Ya no buscan la típica máquina con super gráficos, super sonido y super potente de la que todo el mundo habla. Ahora analizan la utilidad de la misma y en base a ello deciden si desean una consola o un ordenador más o menos potente.

Es muy importante que todos tomemos conciencia de que un ordenador sirve para jugar y para realizar trabajos en casa o incluso utilizarlo profesionalmente, pero también tenemos que analizar que no siempre es útil comprar un ordenador cuando sólo lo queremos para jugar. Analizando la posible compra desde este punto de vista, ahorraremos dinero y ganaremos, en muchos casos, calidad.

LISTADOS CPC 70

Arboles.

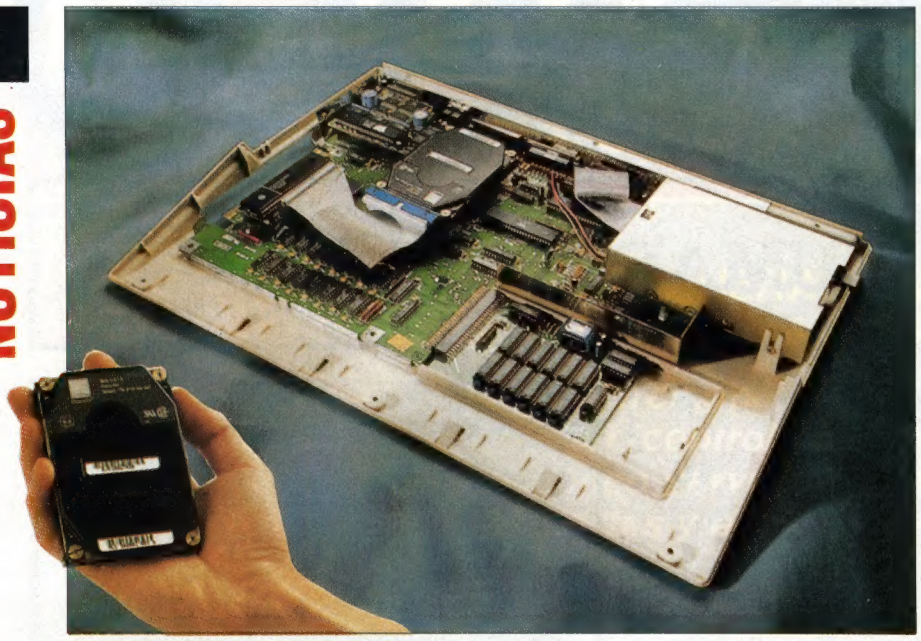
CORREO 72

Respondemos todas tus dudas.

COMPRO, VENDO, CAMBIO 74

Director: Luis Jorge García. **Redacción:** Federico Rubio, Manuel Ballestero y David Burgos. **Colaboradores:** Ricardo Palomares, Javier Martín, Alexis Canales, Mariano Benito, Sergio Ríos Aguilar, Alicia Relinque y Urica Hernández. **Diseño y Autoedición:** Juan M. Cabrero y Eugenio Berna. **Fotografía:** Blas Martí. **Jefe de Producción:** Beatriz Rodríguez. **Secretarias de Redacción:** Araceli San Pedro y Guadalupe Luis Vicente. **Publicidad:** Mercedes Alvarez. **Fotomecánica:** Grof, S.L. **Impresión:** Izquierdo S.A. **Depósito Legal:** M-9.425-1989. Es una publicación de B.M.F. Grupo de Comunicación, S.A **Dirección, Publicidad y Administración:** C/ García de Paredes, 76 Duplicado 1ºIzda. 28010 Madrid. Teléfonos: (91) 319 39 81 y 319 80 37.

El Editor no se hace responsable necesariamente de las opiniones vertidas por los colaboradores.



DISCO DURO PARA AMIGA 500

Nos han llegado noticias de la aparición en el mercado de un disco duro de 20 Mb para el Commodore Amiga 500. Cuenta con dos importantes ventajas: su reducido tamaño y una cómoda instalación interna que evita llenar de periféricos los alrededores del ordenador. Por ahora su venta está restringida al extranjero. Esperamos fervientemente que alguien se haga cargo de su distribución en nuestro país.

SKI OR DIE

Electronic Arts anuncia el lanzamiento de Ski or Die para el Commodore Amiga.

Los responsables son los mismos que crearon el Skate or Die, y prometen docenas de movimientos diferentes en este simulador de juegos de invierno que viene distribuido por Drosoft y que incluye seis originales pruebas con las que podrán disfrutar hasta cinco jugadores. Os mantendremos al día.

THE SHADOW DANCER

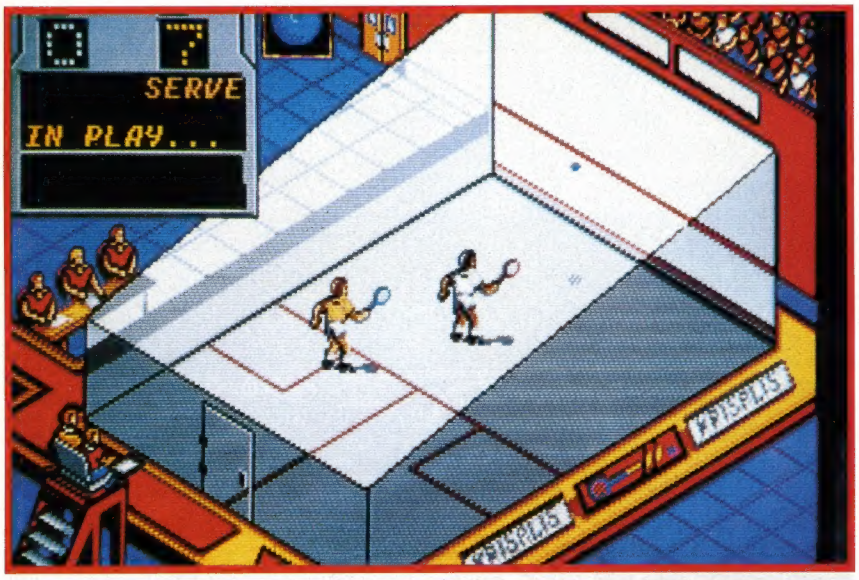
Parece inminente la conversión de la célebre Coin-Op Shadow Dancer. U.S. Gold será la responsable de traer a nuestros hogares este trepidante arcade protagonizado por un guerrero ninja y su fiel perro blanco. Volveremos pronto con más noticias sobre el asunto.

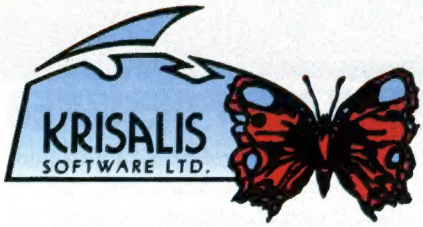
TEST DRIVE III

Pronto los usuarios de Commodore Amiga podremos disfrutar de uno de los más sensacionales y esperados lanzamientos de Accolade: Test Drive III. Este simulador, que apareció hace tiempo en su versión PC distribuido por Dro, estará disponible para Amiga en el mes de Septiembre.

JISGAW

La polémica está servida con el nuevo juego de Data Liberation para adultos: Penthouse Electronic Jisgaw for Adults. Se trata de componer diversos puzzles formados por un número que oscila entre 6 y 294 piezas. Parece ser que las imágenes que debemos componer son digitalizaciones de cuerpos femeninos más bien ligeritos de ropa. Os tendremos informados, picarones.





HAZ DEPORTE CON KRISALIS

Krisalis, creadora de juegos como Manchester United Football o Canción Triste de Hill Street, está preparando dos lanzamientos deportivos que os sorprenderán por su calidad. Se trata de Manchester United Europa (siguiendo la saga de una de sus anteriores creaciones) y Jahangir Khan World Championship Squash.

El primero de ellos, Manchester United Europa, no necesita presentación (continúa la saga del afamado Manchester United) y estará disponible para los ordenadores Amiga, Atari ST, PC, Commodore 64, Spectrum y Amstrad CPC. El segundo, Jahangir Khan World Championship, es un innovador videojuego de Squash (como su propio nombre indica) y está avalado por la imagen de Jahangir Khan, ganador por seis veces del título mundial en esta especialidad. El juego dispone de dos tipos de simulación (Club y Campeonato del Mundo), posibilidad de juego entre dos personas (enfrentadas entre sí o contra el ordenador) y estará disponible para los ordenadores Amiga, Atari ST, PC, Commodore 64, Spectrum y Amstrad CPC.

Todos estos productos serán distribuidos en españa por System 4.

CARCHARODON

Sí, estamos de acuerdo con vosotros, el título no dice mucho pero los gráficos son impresionantes. Se trata de la última creación de la empresa inglesa Demonware, creadores, entre otros, de OOOPS UP y REVELATION.

El juego es de los típicos masacra marcianos. Permite el juego entre 1 ó 2 jugadores simultáneamente, posee gráficos de alta calidad y según anuncian sus programadores posee la abrumadora cifra de hasta 37 millones diferentes de combinaciones de armamento.

Es curiosa la portada del juego, a muchos heavys os recordará una ilustración en concreto del grupo Iron Maiden. ¿Verdad?

El juego de momento sólo está disponible en Amiga y será distribuido en España por System 4.

¿DONDE ESTA CARMEN SAN DIEGO?

La Interpol ha decido poner el caso en tus manos; eres tú quien ha de localizarlos y detenerlos. Debes ir reuniendo las pistas necesarias para ello y resolviendo los enigmas que se planteen. No es tarea fácil pero cuentas con dos magníficas ayudas: el "Crime Computer", un programa que te permite introducir tus averiguaciones para determinar donde se esconden los sospechosos y el Atlas Enciclopédico, una obra de consulta de la editorial Larousse con mas de 300 páginas a todo color, donde podrás hallar las respuestas a los enigmas. Se trata de Carmen San Diego, un programa que se ha convertido en un "Best Seller" en Estados Unidos y en Europa, y que es el primer título de la serie Carmen San Diego. Con el podrás conocer, de una forma diferente, la geografía, historia y cultura de los paises que visites. Una experiencia para aprender divertiéndote.

Este programa estará disponible, de la mano de DRO SOFT, a partir del mes de junio en Amiga, Atari, PC, Amstrad CPC y Commodore 64.

COMMODORE Y LA ASTRONOMIA

Durante el mes de abril Commodore fue elegido para prestar soporte informático en el Primer Encuentro Infantil con la Astronomía celebrado en el Mercado Maravillas de Madrid.

Este encuentro se celebró en favor de Aldeas Infantiles SOS con una asistencia aproximada de unos 2.000 pequeños que tuvieron la oportunidad de observar nuestro cielo a través de telescopios y consultar cuantos datos desearon a través de los ordenadores Commodore con programas cedidos por el planetario de Madrid.

AMSTRAD BAJA LOS PRECIOS

La empresa Amstrad anuncia una importante bajada en el precio de su baja gama de ordenadores: CPC 464 Plus, CPC 6128 Plus y consola GX 4000.

La consola Amstrad GX 4000 se ve afectada por una rebaja de 5000 pesetas y pasa a costar 14.900 (IVA incluido). Con su compra se regalan los videojuegos Klax, Pro Tennis Tour y Burning Rubber.

Los nuevos precios de la gama CPC Plus son:

CPC 464 Plus con monitor monocromo de 12": **39.900** pesetas.

CPC 464 Plus con monitor color de 14": **59.900** pesetas.

CPC 6128 Plus con monitor monocromo de 12": **59.900** pesetas.

CPC 6128 Plus con monitor color de 14": **79.900** pesetas.

COMMODORE BAJA LOS PRECIOS

Commodore España ha realizado un importante esfuerzo en su filosofía de adaptación al mercado con la notable bajada de hasta un 30% sobre P.V.P. Esta reducción es especialmente destacable en el caso del Amiga 500, que de un precio de 99.000 pesetas, pasa mágicamente a transformarse en 69.900 pesetas P.V.P.

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR DESIGNER

El pasado mes de Mayo, Dro Soft comenzó a distribuir el Flight Simulator Designer de Microsoft. Se trata de un interesante complemento para la versión Flight Simulator IV, el más real y popular simulador de vuelo lanzado hasta la fecha. Ahora, gracias a este nuevo programa, puedes diseñar tus propios aviones o, si lo prefieres, utilizar los nuevos modelos disponibles: Boeing 747-400, en un Piper Archer, en un Beechcraft Starship o en un hidroavión. Además, también existe la posibilidad de crear nuevos escenarios y aeropuertos con sus ríos, carreteras, montañas, edificios, torres de control, pistas de aterrizaje, hangares y depósitos de combustible.

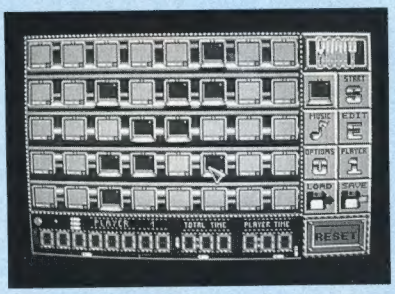
DOMARK DISTRIBUIDA POR DRO

Dro Soft ha llegado a un acuerdo de distribución en exclusiva de los productos Domark en España. Los primeros lanzamientos que Dro Soft distribuirá en nuestro país son: SKULL & CROSSBONES, TNT e HYDRA. Todos ellos saldrán a la venta durante los meses de Mayo y Junio.

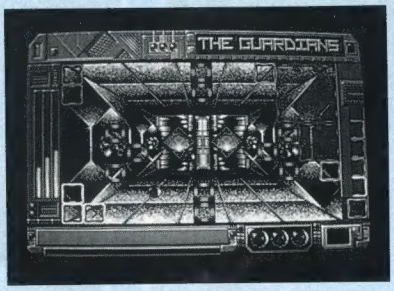
NUEVOS LANZAMIENTOS DE LORICIEL

En la pasada European Computer Trade Show, la afamada empresa de software francesa Loriciel tuvo la gentileza de proporcionarnos todo tipo de material gráfico e información sobre sus últimos lanzamientos que serán distribuidos en nuestro país por Proein S.A., como viene siendo habitual:

BOOLY, un juego de inteligencia y reflejos que estará disponible para Anmiga, Atari ST y Amstrad CPC en el que a través de más de 160 niveles tendremos que conseguir que todas las figuras que inicialmente aparecen vueltas boca abajo acaben siendo iguales, teniendo en cuenta que cada figura está asociada siempre a otra. Memoria y astucia son necesarias en este juego que permite diseñar y salvar nuevas pantallas con un editor, participar hasta cuatro jugadores y elegir entre cuatro melodías diferentes.

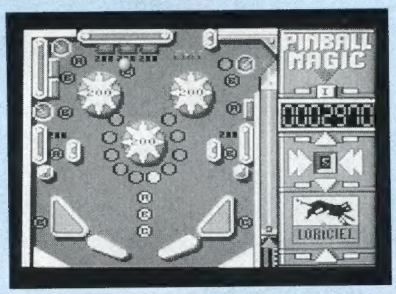


GUARDIANS, trepidante arcade en el que debemos evitar a toda costa que tres peligrosísimas bolas magnéticas escapen de un recinto tridimensional. Para conseguirlo, será necesario construir un muro con ayuda de los ladrillos que iremos encontrando. El juego estará pronto disponible para Atari ST, Amiga, Amstrad CPC y PC.



PINBALL MAGIC, el típico pinball de los bares y salones recreativos, estará disponible en un futuro próximo para la Amstrad GX 4000 convertido directamente de la versión CPC.

Seguiremos informando.



DISCOS VIRGENES 5 1/4" ALTA CAPACIDAD (1'2 Mb.)

	Precio	Referencia
10 Unidades	2.500 pts.	570H
50 Unidades	10.000 pts.	570 HB
100 Unidades	16.000 pts.	570HC

Marca: data hard

DISCOS VIRGENES 3 1/2" ALTA CAPACIDAD (1'44 Mb.)

	Precio	Referencia
10 Unidades	3.500 pts.	571H
50 Unidades	14.400 pts.	571 HB
100 Unidades	25.600 pts.	571HC

Pedidos por teléfono (91) 319 80 37

OFERTA 3er ANIVERSARIO

MINI OFICE II	6.200 PTS
TASWORD 6128	9.200 PTS
TASPRINT CPC	7.900 PTS
TASWORD+TASPRINT CPC	15.200 PTS
TASCOPY CPC	7.900 PTS
TAS-SIGN	8.500 PTS
VIDI CPC	21.000 PTS
MICRODESIGN	7.300 PTS
MICRODESIGN+RATON	18.700 PTS
MICRODESIGN+EXTRA	10.000 PTS
RATON CPC	14.500 PTS
RATON CPC+CHERRY PAINT	15.800 PTS
INTERFACE RS232	14.000 PTS
MODEM V21/V23 AMSTRAD	25.500 PTS
EQUIPO DE AUTOEDICION	40.000 PTS
CHERRY PAINT	4.500 PTS
LAPIZ OPTICO 6128	5.500 PTS
LAPIZ OPTICO CINTA	5.000 PTS
ULTRASOUND CPC	6.000 PTS
IMPRESORA DMP 3500 di	39.500 PTS

- Servicio Técnico de venta por correo, contrareembolso.
- Oferta válida para los meses de junio y julio.
- Horario de llamada de 10,00 a 1,00 y de 16,00 a 20,00.
- IVA 12% NO INCLUIDO
- Servicio Hot Line gratuito.

LINE
C/ Anaka, 40
20300 IRUN
Tel.: (943) 61 55 35
Fax: (943) 61 50 35

VIDIGRAB - ROMBO

DIGITALIZADOR DE IMAGEN EN TIEMPO REAL

	SPECTRUM	CPC-AMSTRAD
VIDI CPC y ZX	7.900	12.900
TASWORD P.TEXTOS	4.950	5.900
TASCALC H.CALCULO	4.950	5.900
MASTERFILE B.DATOS	5.250	7.100
DEVPAC (ENSAMB/DESENSAMB)	4.900	8.500
DTP AUTOEDICION 3 PROGRAMAS	8.200	------
ADVANCED ART /STUDIO	4.900	5.500
RAMJET (COPION, POKEADOR)	8.500	12.225
GENIUS MOUSE+ART /STUDIO	12.900	12.900
UNIDAD DE DISCO B: 3 1/2" y 51/4"	21.900	21.900
LAPIZ OPTICO (PROGRAMA EN ROM)	4.900	4.900
MUSIC MACHINE DIGI+MIDI	9.900	11.500

EXTENSA GAMA DE PERIFERICOS PARA AMIGA

Servimos a toda ESPAÑA

Estos precios no incluyen IVA ni gastos de envio

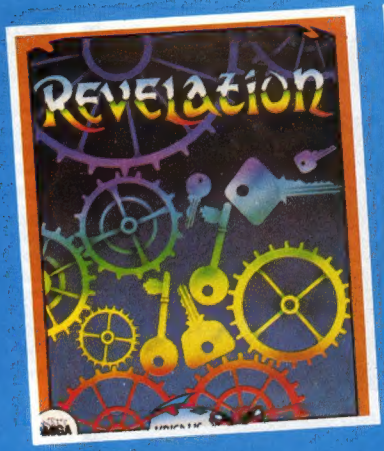
MICROSAT - Consejo de Ciento, 345 Desp. 6
08007-BARCELONA Telfs. (93) 216 00 13 - (93) 215 74 96

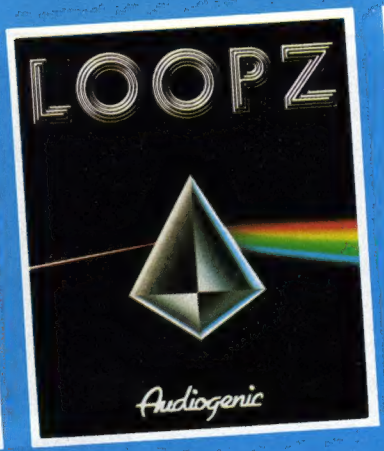
ANUNCIESE POR MODULOS

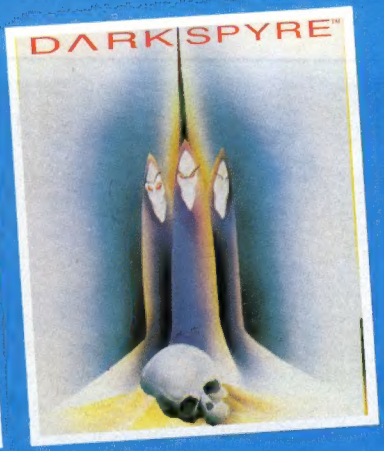
Usted y 144.000 personas leen esta revista todos los meses

Tiendas, distibuidores, programadores...

Teléfono: (91) 319 39 81
Dpto. de PUBLICIDAD

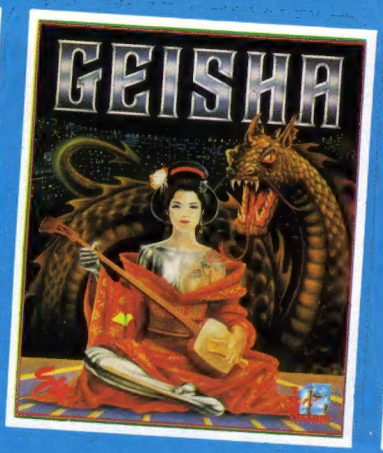


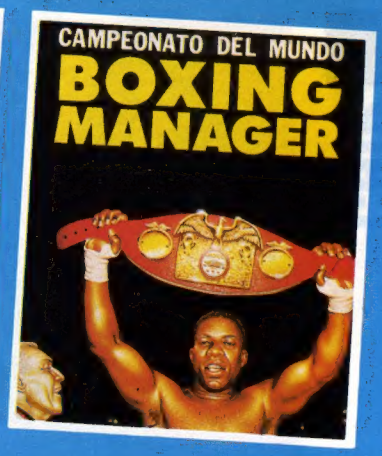




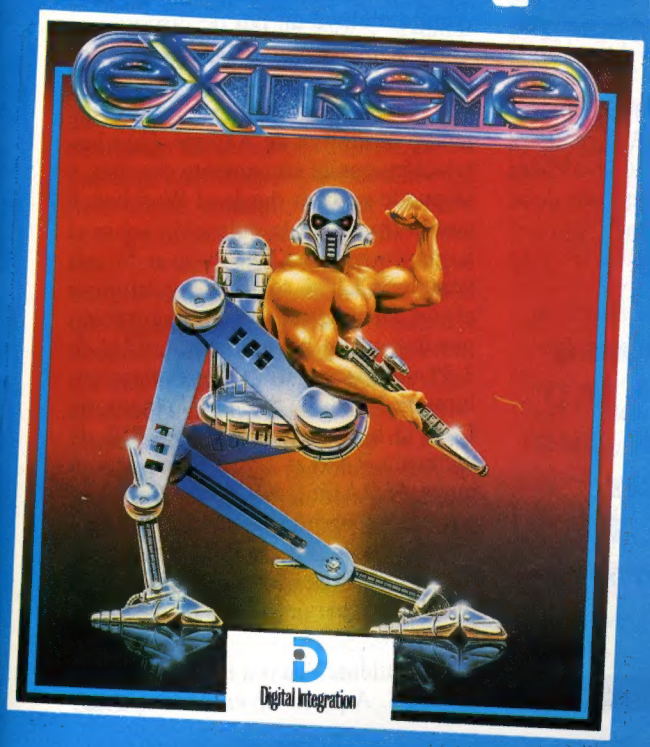
SYSTEM 4

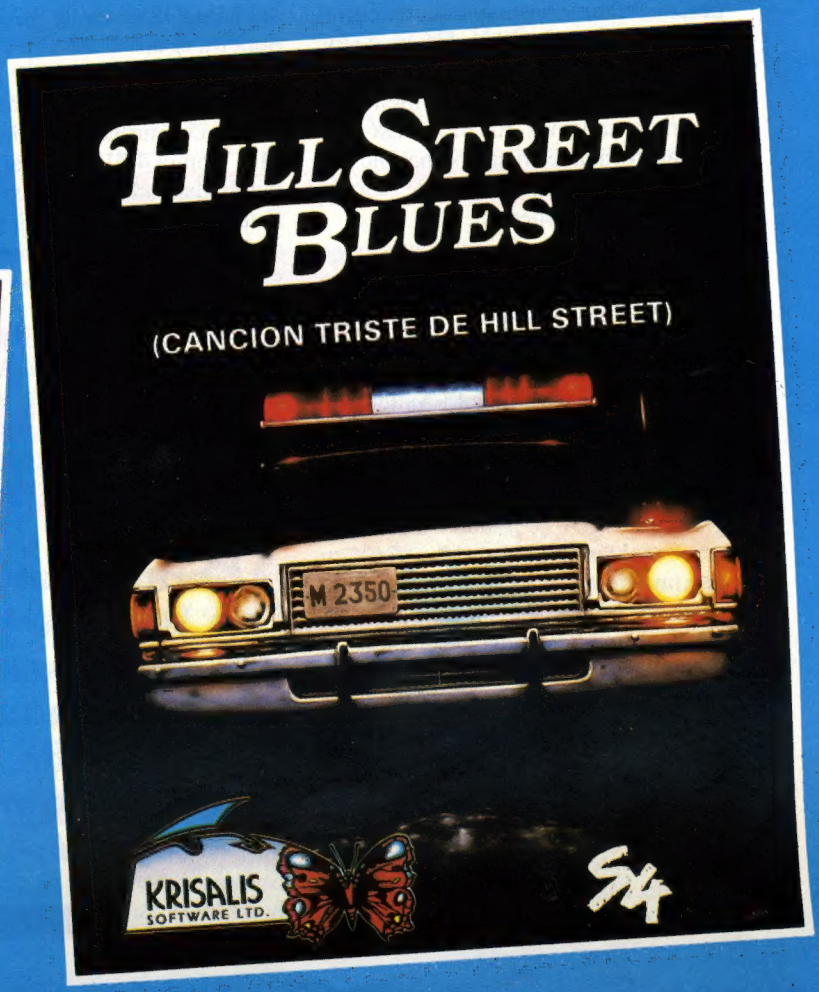
SYS
DE
Plaza
28034
Tel. 7
Fax.





SYSTEM 4
DE ESPAÑA, S. A.
Plaza Mártires, 10
28034 MADRID
Tel. 735 01 02
Fax. 735 06 95





ATONCE AMIGA

Emulador de AT para Amiga 500

Si posees un Commodore Amiga 500 y necesitas tener acceso a software profesional de PC, no es necesario cambiar de máquina ni meter dos ordenadores en la habitación. Tan sólo tienes que instalar una placa ATonce y tus necesidades se verán satisfechas.

Cuando los usuarios de Amiga adquirimos este ordenador, éramos conscientes de las ventajas (léase posibles compatibilidades) que su uso podría reportarnos, pero desconocíamos hasta qué punto correría en nuestra máquina software de PC o Macintosh sin problemas de velocidad, resolución gráfica o memoria. Ahora ya sabemos que el Amiga puede transformarse en un compatible AT, gracias a la placa ATonce de Vortex. Estos son sus poderes:

- El microprocesador central del Amiga pasa a ser un 80286 AT a 7.2 MHz aproximadamente. ATonce se instala directamente en el zócalo del 68000 sin cables ni soldaduras. El ordenador funciona en modo Amiga con el 68000 de Motorola que viene incorporado en la placa.

- Soporta los siguientes modos gráficos: CGA (6 modos diferentes con resolución mínima de 40x25 y máxima de 640x200 y una paleta de hasta 16 colores en modo 0), MDA (monocromo, con una resolución de 80x25), Hércules (720x348), Toshiba 3100 (640x400) y Olivetti (640x400). Estos tres últimos son monocromos y funcionan en modo interlace.

- Soporta la capacidad sonora de un AT.

- Permite el uso del ratón del Amiga bajo MSDOS como ratón Microsoft. Asi mismo, y dependiendo de la configuración del ratón en COM1 o COM2, la salida sobrante puede usarse como interface serie. El interface paralelo emula LPT1 bajo MSDOS.

- Funciona con todas las versiones del MSDOS desde la 3.2 en adelante. Soporta el disco duro de Commodore. Con una versión inferior o igual a la 3.3 se pueden realizar hasta 42 particiones con un tamaño máximo de 32 MB. Con la 4.01, el tamaño de la partición depende de las características físicas del disco duro. Permite el uso de Windows 3.0 en máquinas que tengan un mínimo de 1.5 MB de memoria RAM.

ATonce aprovecha al máximo la velocidad de proceso del Amiga. Para garantizar esto, el paquete incorpora el denominado Módulo Gary que debe conectarse en el zócalo correspondiente al chip 5719 Gary. En cuanto a capacidad de memoria disponible, hay que advertir que el emulador deja tan sólo 128 KB libres si poseemos una máquina con 512 KB de RAM sin ninguna ampliación. Si nuestro Amiga 500 tiene 1 MB, la memoria DOS disponible es de 640 KB, y cualquier máquina que cuente con más de 1.5 MB puede disponer de esos KB extras como memoria extendida o expandida en modo AT.

Permite el uso de Windows 3.0 en máquinas que tengan un mínimo de 1.5 MB de memoria RAM.

Lógicamente, aprovecha la unidad de 3.5" del Amiga, con formateo de discos a doble cara, 80 pistas y 720 KB, formateo a doble cara, 40 pistas y 360KB, y formateo a simple cara, 80 pistas y 360 KB. Permite la instalación de unidades externas de 5.25" con los mismos tipos de formateo mencionados. El paquete ATonce-Amiga incluye un par de discos:

El primero que debemos insertar, una vez conectada la placa, es el disco del sistema que nos permite la instalación definitiva de ATonce. Esta instalación resulta sumamente sencilla, y se puede realizar desde el Workbench con la típica doble pulsación sobre el icono correspondiente, o usando una ventana CLI si se quiere configurar algún parámetro. La configuración por defecto es la siguiente: unidad de 3.5", sin disco duro, CGA (cuatro colores en Mode 2), 512 KB de memoria DOS si hay un mínimo de 1 MB de memoria RAM o 128 KB con medio mega de RAM, 0 KB de memoria extendida/expandida, el ratón del Amiga funciona como un ratón Microsoft serie en COM1, el interface serie es el COM2 y el paralelo hace las veces de LPT1.

El siguiente disco a introducir es el del DOS. A partir de entonces ya no

tendremos un Amiga entre las manos, sino un AT totalmente compatible. Así de sencillo. Volver al modo Amiga es tan simple como apagar y volver a encender la fuente de alimentación.

Dado que el montaje de la placa requiere abrir el ordenador y levantar dos pastillas (el 68000 y el Gary), se recomienda la intervención de personal especializado en la operación. No obstante, si tenemos confianza en nuestras posibilidades y llevamos un mínimo de cuidado, resulta bastante sencillo instalar esta pequeña placa (8x7 cm aproximadamente) aunque arreglar un enchufe sea lo más difícil que hayamos hecho hasta el momento. Bromas aparte, el manual de referencia que se adjunta con la placa ATonce-Amiga reúne una serie de completas instrucciones del proceso de montaje con fotografías incluidas. Así, armados con destornilladores y alicates, efectuar esta operación "a corazón abierto" (no olvidemos que el 68000 es el corazón del Amiga) no debe resultar problemático ni llevar más de un cuarto de hora si se siguen las instrucciones, insisto, con un mínimo de cuidado.

Puedes encontrar este material en MAIL SOFT al precio de 44.900 pesetas en sus dos tiendas de Madrid, o utilizar su servicio de ventas por correo:

-Paseo de Sta. María de la Cabeza, 1. C.P. 28045. Tel. 527 82 25
-Montera, 32, 2º. C.P. 28013. Tel. 522 49 79

FICHA TECNICA:

ATONCE-AMIGA

Creador:

VORTEX

Distribuidor:

PIXELSOFT S.L.

Equipo requerido:

Amiga 500, preferiblemente con ampliación de memoria.

Lo mejor:

- ***Emula un PC-AT a 7.2 MHz.***
- ***Fácil instalación, sin cables ni soldaduras.***
- ***Permite ampliaciones de memoria, manejándola como extendida o expandida.***
- ***Hace compatibles AT los interfaces serie y paralelo del Amiga y su ratón.***
- ***Emula el sonido y cinco tarjetas gráficas de PC, con siete modos de resolución en CGA.***

Lo peor:

- ***Tener que abrir el ordenador, levantar el chip Gary y la CPU.***
- ***Necesita al menos una ampliación de medio mega para poder trabajar correctamente en modo AT.***

METAL MUTANT

Tres guerreros por el precio de uno

La rebelión de las máquinas se hizo esperar, pero cuando sobrevino, lo hizo con tal fuerza que la raza humana pasó a ser esclava del gran ordenador AROD 7. Sólo otra máquina podría derrotarlo, así que Kenrae, el héroe de la historia, se hizo transplantar su cerebro al cuerpo del poderoso Mutante de Metal. La intuición y el valor de un hombre junto a la eficiencia de un autómata: una combinación mortal.

El rayo es un arma de efectos devastadores que arrasa toda la pantalla. (PC)

Aunque actualmente algunas máquinas hagan lo que realmente les venga en gana en contra de lo que se les ordena (sí, me estoy refiriendo a esos malditos ordenadores), lo cierto es que aún no ha llegado una verdadera rebelión tras la cual un cachivache metálico o de plástico duro con corazón de semiconductor tiranice a los humanos. Pero todo llegará, ya veréis. En el planeta Kronox, sin ir más lejos, ha sucedido algo similar. El gran ordenador AROD 7 se ha nombrado él solito monarca absoluto y todos los habitantes han pasado automáticamente a ser sus esclavos personales. Pero no sufráis por esa pobre gente, porque el Mutante de Metal ha llegado para sacarles las castañas del fuego.

Este temible personaje que tiene el aspecto original de un cyborg con enorme cabezón estilo Alien, puede transformarse en cualquier momento en tanque o dinosaurio. Cada una de estas tres formas posee unas características particulares tanto de habilidad como de ataque. Así, el cyborg es el más veloz y el único que puede saltar, el dinosaurio es más pesado y temible en combate a cuerpo, y el tanque posee un armamento eficaz y devastador pero no puede desplazarse cuando el terreno no es llano.

El poder de ataque de cada personaje se encuentra guardado en unos cartuchos llamados KYO que están desperdigados por el suelo del planeta. Cada cartucho contiene el programa que permite al cyborg, dinosaurio o tanque realizar una actividad especial que no podrá llevarse a cabo hasta no haber encontrado y recogido el cartucho correspondiente. Una vez instalados todos, las habilidades de los personajes son las siguientes:

Cyborg

- Disparo + diagonal superior derecha: disparo de un potente rayo que cambia el color de la pantalla. Más aparatoso que eficaz.
- Disparo + diagonal superior izquierda: lanzamiento de un gancho atado a un cable que permite acceder a lugares elevados.
- Disparo + diagonal inferior derecha: ataque con la horquilla.
- Disparo + diagonal inferior izquierda: conexión con módulo de supervivencia. Esto recarga la energía y graba automáticamente la partida, de modo que la siguiente vez que juguemos podremos empezar desde el último módulo de supervivencia que hayamos alcanzado.
- Disparo + arriba: salto.
- Disparo + derecha: ataque con el hacha. Ideal para combatir enemigos a media y gran altura.

Dinosaurio

- Disparo + diagonal superior derecha: lanzamiento de rayo hipnótico.
- Disparo + diagonal superior izquierda: activa un pequeño robot autónomo.
- Disparo + diagonal inferior derecha: escudo de protección.
- Disparo + diagonal inferior izquierda: disparo hacia atrás con el rabo a baja altura.
- Disparo + arriba: lanza llamas.
- Disparo + derecha: ataque a mordiscos. Muy efectivo.

Tanque

- Disparo + diagonal superior derecha: disparo de bala en esa dirección
- Disparo + diagonal superior izquierda: disparo de bala en esa dirección.
- Disparo + diagonal inferior derecha: radar.

• Disparo + diagonal inferior izquierda: lanzamiento de un potente torpedo.

• Disparo + arriba: disparo de bala en esa dirección.

• Disparo + derecha: disparo de bala en esa dirección. Moviendo el joystick hacia abajo se efectúa la mutación siguiendo este orden: cyborg-dinosaurio-tanque-cyborg. Conviene aprenderse pronto esta secuencia para reaccionar con la mayor rapidez posible a un ataque.

VERSION COMENTADA: PC

Metal Mutant es un juego bastante majo, con unos gráfico estupendos y un movimiento no demasiado lento teniendo en cuenta el tamaño de los sprites. En cuanto a sonido, es digno de mencionar que permite el uso de Adlib y Soundblaster, aunque el usuario que no disponga de estas tarjetas sólo disfrutará de unos escasos efectos sonoros. En conjunto está bastante bien, muy agradable de jugar y difícil de producir aburrimiento gracias a la gran variedad de movimientos y acciones (por triplicado) que se pueden realizar.

OTRAS VERSIONES:

PC, Atari ST y Amiga.

Creador:

SILMARILS

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

Gráficos y adicción.

Lo peor:

Le falta "marcha" en algunos momentos y los decorados dentro de una misma fase son muy parecidos.

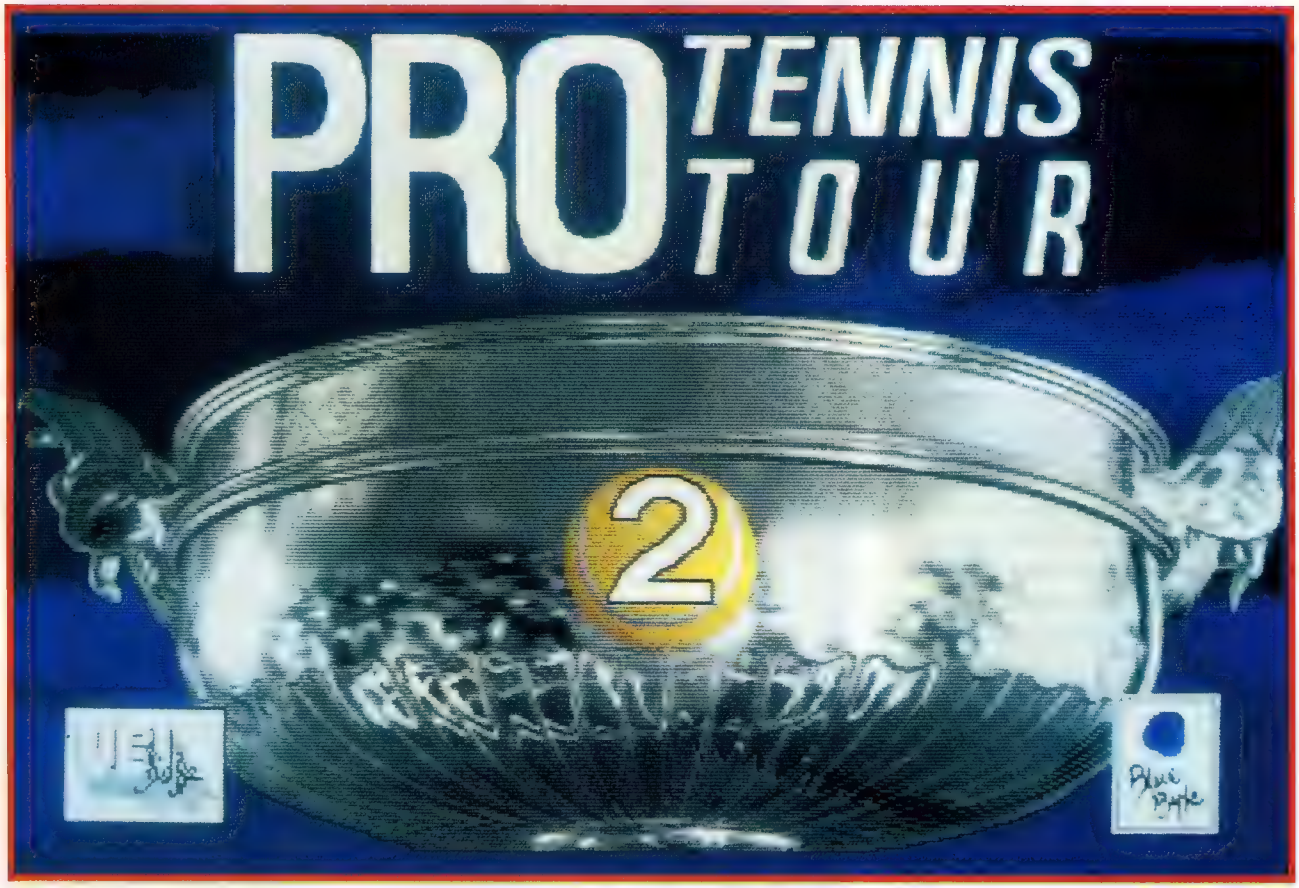
Sonido:	6
Gráficos:	9
Adicción:	8

5¼ ✌	3½ ✌
CGA ✌	EGA ✌
VGA ✌	Hercules ✖
Ratón ✖	Joystick ✌
Sonido PC ✌	Adlib ✌

Las criaturas aladas son difíciles de eliminar. Sólo el disparo del tanque o el hacha del cyborg constituyen una cierta garantía contra su ataque. (Amiga)

Acabamos de llegar a Kronox. Todo parece en calma... de momento. (Amiga)

Vista general del dinosaurio y de sus habilidades. (Amiga)



Camino de Roland Garros

El tenis es un deporte que muy pocos pueden practicar en plan profesional, pero seguro que muchos de vosotros habéis soñado con emular las hazañas de McEnroe, Lendl o Sánchez Vicario. Ahora lo tenéis fácil con Pro Tennis Tour 2.

Una agradable música y la fotografía de un trofeo nos introducen en el atractivo mundo del tenis de la mano de Blue Byte. Tras un minucioso testeo del programa (vamos, que nos hemos pasado las horas muertas jugando con él), llegamos a la conclusión de que posiblemente nos encontramos ante el mejor simulador de este tipo creado hasta la fecha. La gran variedad de posibilidades que ofrece y la calidad del juego en sí son argumentos más que suficientes para afirmarlo.

La primera vez que se carga un programa, uno no suele profundizar demasiado en menús de opciones y demás zarandajas, y va directamente al grano. Pro Tennis Tour 2 pasó enseguida la prueba de fuego, cosa que, por otra parte era de esperar dado su genial antecesor. Los gráficos son excelentes y el movimiento, fluido y suave. Las animaciones de los tenistas al realizar un saque o un mate se ajustan completamente a la realidad. El sonido de la pelota y las voces de los jueces completan la ambientación del partido.

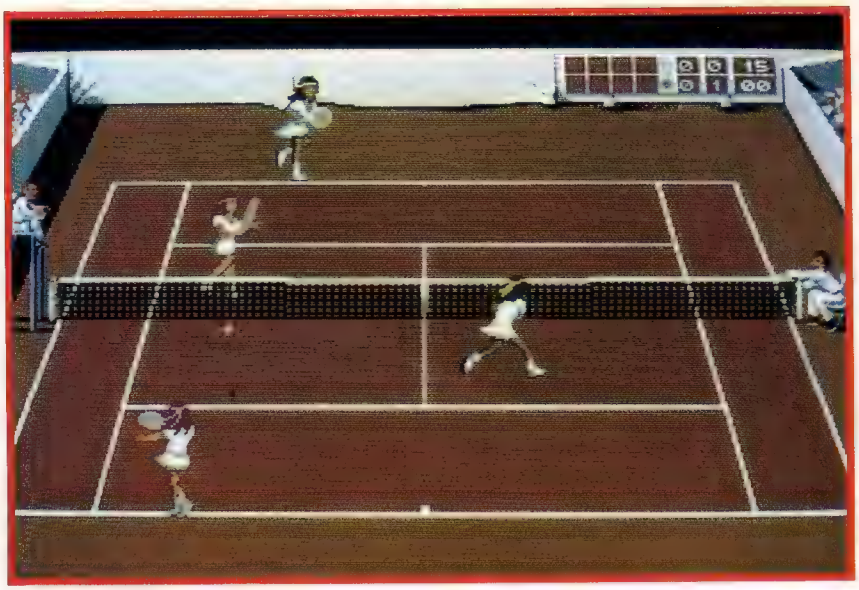
Ya nos sentimos felices y contentos porque hemos conseguido devolver algún que otro saque. El set ha acabado con un seis a cero favorable al ordenador. Urge echar un vistazo al manual de instrucciones para ver el modo de mejorar nuestras condiciones de juego. Por lo pronto, seleccionando el icono "preferences", es posible variar el grado de habilidad de nuestro jugador entre los niveles junior, average y character. En modo junior no debemos preocuparnos de la precisión de los saques ni de si la pelota va a botar fuera de la pista. Todo esto lo controla el ordenador. Ni siquiera es necesario dirigirse hacia la pelota puesto que, automáticamente, nuestro tenista corre hacia una posición óptima. En modo average hay que esforzarse en los saques y dejarse la suela de las zapatillas en la pista, pero casi nunca arrojaremos la pelota fuera o a la red. El modo character es similar al average, pero nuestras habilidades como tenista

Pueden participar hasta cuatro jugadores simultáneamente, gracias a un adaptador especial que permite conectar cuatro joysticks a la vez.

no están al cien por cien, sino que adoptan un nivel medio que va mejorando a la par que nuestro juego en distintos partidos. Cuidado con la red y con enviar la pelota a las gradas.

Una característica importante del programa es que pueden participar hasta seis jugadores simultáneamente, gracias a un adaptador especial que permite conectar cuatro joysticks a la vez. También resulta interesante poder escoger entre jugadores masculinos o femeninos. Si vuestro Amiga dispone de un mega de RAM podréis jugar partidos mixtos.

Antes de entrar de lleno en una competición, es conveniente entrenarse bien. La máquina de lanzar bolas es enteramente programable. Es posible regular su fuerza, la dirección de sus lanzamientos y su localización sobre la pista.



Jugando a dobles. (Amiga)

Pero el modo más eficaz de entrenamiento consiste en participar en más y más partidos. Jugando a dobles ayudados por el ordenador resulta gratificante, puesto que al principio ganamos más partidos que jugando solos. Casi llega a darnos pena nuestro sufrido compañero y lo imaginamos sollozando desesperado ante nuestros fallos garrafales.

Pro Tennis Tour 2 permite hacer de todo, desde elegir el tipo de pista (hierba, tierra o asfalto) y el número de sets, hasta crear un personaje propio con unas determinadas caracterís-

1. ¿Cuántos jugadores pueden participar simultáneamente en un partido?
a) 1
b) 3
c) 4
d) 50

2. ¿Cuántos tipos diferentes de pistas hay?
a) 100
b) 3
c) 7
d) 21

3. En un partido pueden participar jugadores:
a) masculinos
b) femeninos
c) masculinos y femeninos
d) robots

4. Es posible cambiar las características de nuestro jugador:
a) Sí
b) No

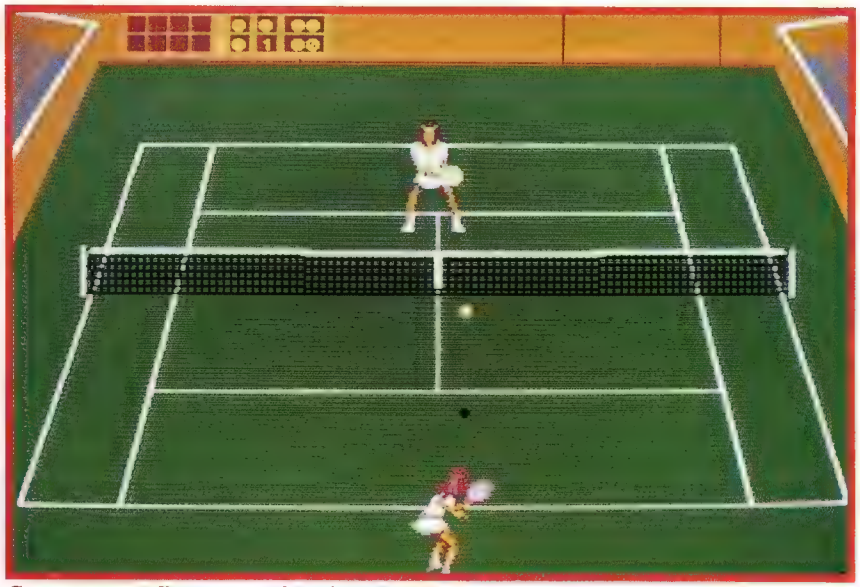
¡GANA CINCO RAQUETAS DE TENIS, CINCO BOTES DE PELOTAS Y 10 CAMISETAS DE PRO TENNIS TOUR 2!

CONCURSO PRO TENNIS TOUR 2

Si ya tienes el juego Pro Tennis Tour 2 o lo vas a comprar, puedes ganar con toda facilidad los premios que arriba mencionamos. Sólo tienes que responder correctamente a las siguientes preguntas y enviarlas urgentemente a:

MEGAOCIO
CONCURSO PRO TENNIS TOUR 2
C/García de Paredes 76D - 1I.
28010 MADRID

Date prisa, las diez primeras cartas recibirán una camiseta y entrarán en concurso con todas las que lleguen antes del día 5 de Julio. Los cinco afortunados recibirán una raqueta y un bote de pelotas de tenis.



Con un mega disponemos de más animaciones, hombre y mujer. (Amiga)

ticas, pasando por jugar un torneo, amasar una pequeña fortuna por partido ganado, ver las fichas de nuestros oponentes, confeccionarnos un calendario de encuentros o grabar datos y resultados. Un perfecto simulador, en definitiva, con una amplia gama de opciones, que hará las delicias de todos, ya sean aficionados al tenis o futboleros empedernidos.

Sonido:	7
Gráficos:	8
Adicción:	8

VERSION COMENTADA: AMIGA

Es difícil encontrar el juego perfecto, siempre podemos exigir algo más. En este caso se echa de menos el "body touch" que aparecía en el Pashing Shot y comprobamos con cierto desagrado que, jugando a dobles, podemos recibir el saque aunque le corresponda hacerlo al compañero sin que se nos penalice por ello. Siempre se pueden mejorar pequeños detalles como éstos, pero es preciso reconocer que Pro Tennis Tour 2 es de lo mejor que hemos visto en lo que a juegos de tenis se refiere.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST, PC.

Creador:

UBI SOFT

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

El movimiento y la adicción.

Lo peor:

Jugar en modo junior no tiene ningún aliciente.

PCW MAGAZINE ¡POR FIN!

La revista que estabas esperando todos los usuarios del PCW. Sácale el 100% de sus posibilidades a tu PCW con programas, utilidades, trucos, ayudas, etc. Si quieres tener una herramienta eficaz para tu ordenador PCW, no lo dudes, Tu revista: PCW MAGAZINE

¡COMO PARA PERDERSELA!

Skull & Crossbones

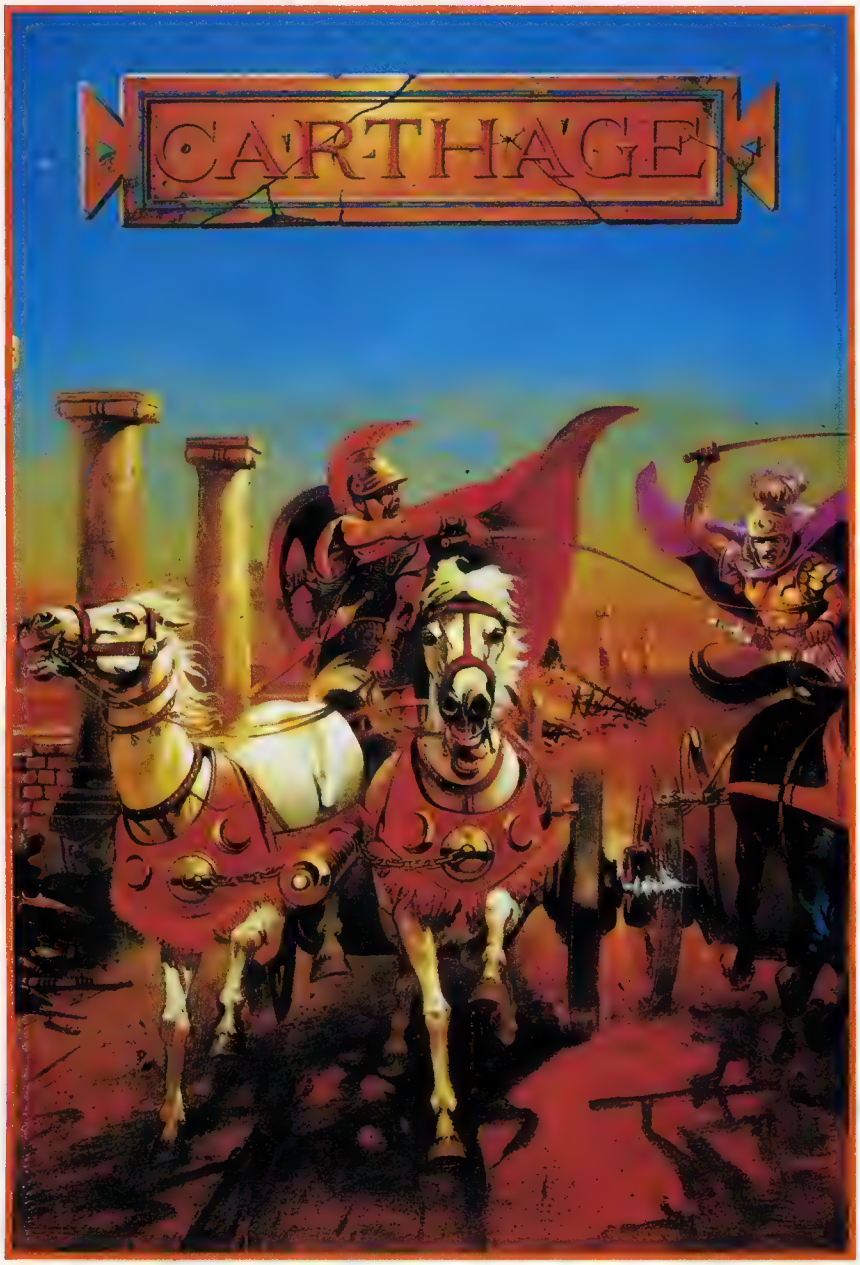
Es hora de demostrar tu hombría en una sangrienta batalla a muerte con el Brujo Diabólico y sus hombres. Carga el Jolly Roger y parte hacia extrañas y exóticas tierras con tus viejos camaradas Red Dog y One Eye. Puede que sean tus compañeros, pero no confíes en ellos... pronto surgirán discrepancias sobre quién debe llevarse lo que robéis. ¡Una lucha hasta el final para conseguir comida, bebida, tesoros y venganza!

TENGEN

Disponible en: C-64, SPECTRUM, AMSTRAD, AMIGA, ATARI Y PC

DOMARK

DRO SOFT
Moratín 52, 4º drcha. - 28014 Madrid. - Telf (91) 450 89 64



Una de romanos

Muchos juegos de estrategia han salido al mercado desde que apareció el primer ordenador casero, y aunque no gozan de mucha simpatía por lo general, la aceptación de esta clase de programas entre los usuarios va en aumento, sobre todo desde que se han ido introduciendo en ellos algunos pequeños detalles de arcade, cosa que ha hecho que muchos usuarios matamarcianos se hallan fijado un poco más en este tipo de juegos. Cartago es uno de estos programas en los que se combina acción e inteligencia.

Debes desempeñar el papel de Diógenes, un héroe cartaginés que fue tocado por el destino para convertirse en el defensor del pueblo de Cartago frente a la amenaza del poderoso imperio romano, ya que según cuenta la leyenda poseía el don de ver visiones. Visiones de tropas romanas, algo inexplicable hasta que un buen día se apareció ante él la diosa Tanit. Entonces le explicó que en atención a su devoción hacia ella, le había otorgado el 'Poder de la Visión', con el cual podía ver, a través del ojo mental, la posición de todas las tropas romanas de los alrededores, y aunque no podía predecir los futuros movimientos de los batallones, este poder debía serle de gran ayuda para, conjuntamente con su habilidad como estratega, parar el avance enemigo.

Con esta nueva creación de Psygnosis se nos muestra que los juegos de estrategia no siempre tienen que ser feos y aburridos.

Y bueno, hasta aquí la leyenda, porque a partir de ahora, tú te convertirás en Diógenes, y claro, tu misión es defender Cartago hasta la muerte, y de paso ir conquistando alguna que otra ciudad vecina.

Debes impedir a toda costa que la ciudad caiga en manos enemigas, cosa que ocurrirá en cuanto los romanos marchen sobre tu ciudad natal, y es entonces cuando todo habrá acabado.

La estrategia

Los aspectos de estrategia y acción están ligados muy estrechamente, a diferencia de otros muchos juegos en los que cada parte está muy definida y se diferencian entre sí. Realmente, aquí también hay un momento para cada especialidad, ya que debemos ser sabios para manejar nuestras tropas y dirigirlas bien, y a la hora de entrar en combate es cuando podemos moverlos como queramos dentro del campo de batalla, pero siempre jugando astutamente y planeando cada uno de nuestros movimientos, pues la victoria final depende de como manejemos nuestras tropas por un flanco u otro, o la forma de ataque, o lo que prácticamente queramos, porque aquí tenemos mano libre para mover los soldados a nuestras anchas, y hay que tener mucho cuidado, porque estas batallas entre romanos y cartagineses son parte decisiva del juego para impedir a los romanos la victoria. De todas formas no hay que preocuparse mucho tampoco, ya que si uno no es buen estratega en el campo de batalla, siempre tenemos la posibilidad de elegir una forma de ataque de entre unas ya definidas, y dejar que juegue el ordenador por nosotros.

Hasta este punto todo es un poco normal en cuanto a este tipo de juegos, pero hay otro aliciente mas, y es que cada vez que decidas visitar una ciudad, en la pantalla aparecerá una vista en tres dimensiones de la parte de atrás de tu carro, el cual deberás ma-

nejar con habilidad para evitar obstáculos por el camino y hasta otros carros romanos que intenten impedirte alcanzar tu destino. Aquí es donde debes demostrar tu habilidad con el joystick.

El dinero

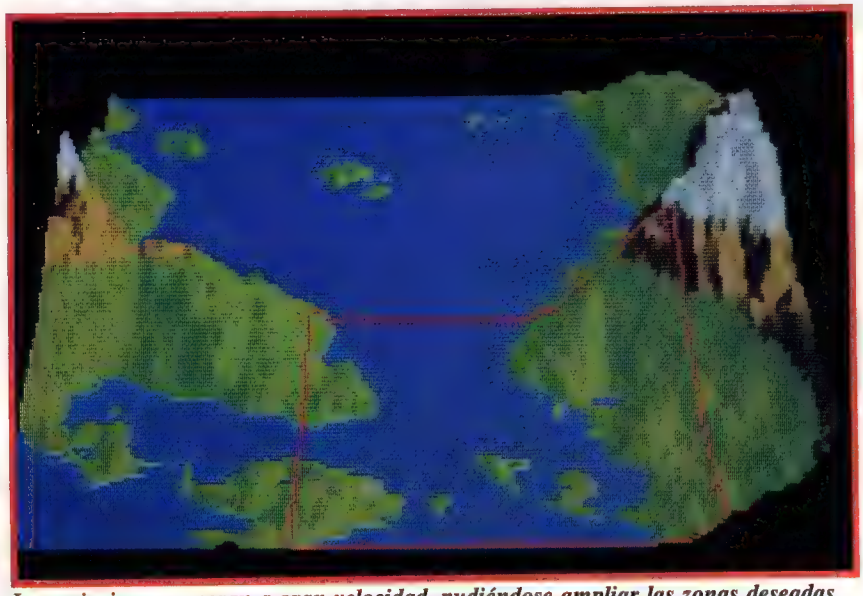
Otro aspecto importante del juego, (como no), es el poderoso caballero Don Dinero. Hay que saber administrarse bien porque gracias a las monedas que acumulemos en nuestro tesoro podremos comprar nuevos arqueros o soldados que engrosen nuestro ejército, algo que, como ya os habréis dado cuenta, puede ser de vital importancia.

Otro aspecto que merece la pena señalar en este juego es la parte gráfica, ya que el mapa sobre el que efectuamos nuestras campañas está generado mediante fractales, algo que en los últimos tiempos, (y en gran parte debido a la gran capacidad gráfica y potencia de los ordenadores actuales), se esta utilizando mucho en toda clase de programas comerciales, sobre todo por su fácil generación y el gran ahorro de memoria que representan. Hay que decir, (por lo menos de la versión comentada: Amiga), que es increíble la rapidez con que se generan esta clase de dibujos, y la calidad gráfica que presentan, ya que en algunos mapas hasta hay lagos y montañas nevadas, teniendo la posibilidad de elegir una región concreta y aumentarla sin que por eso se resienta ni un ápice la calidad gráfica.

Por otro lado los dibujos que acompañan al juego, tales como ciudades, soldados, etc, cumplen perfectamente con su misión aunque sin aprovechar las capacidades que brinda el ordenador, las cuales se reducen a un par de pantallas (la de presentación y la del final) y en lo que se refiere a la parte de iconos y ventanas. De estas ultimas hay que decir que están realmente bien tratadas en el programa.

Y llega el turno del sonido, la gran pareja de los gráficos hoy en día. Si bien al comienzo y al final del juego se nos regalan unas melodías muy logradas, en lo concerniente al resto del juego nos llevamos una pequeña desilusión ya que se espera algo mas, y es que quitando algunas escenas de lucha, prácticamente el sonido brilla por su ausencia. Aunque esto no desmerece en absoluto al resto del juego, puesto que este no es un programa de acción y en verdad no necesita de grandes efectos sonoros.

Lucha en los carros. (Amiga)



Los paisajes se generan a gran velocidad, pudiéndose ampliar las zonas deseadas.

José González Villarreal

VERSION COMENTADA: AMIGA

Realmente es un buen juego, que si bien no esta en la línea de un wargame auténtico, sí puede hacer pasar mucho tiempo delante del ordenador a los que se han cansado de matar tanto marciano o de tanto programa de fútbol y prefieren algo mas tranquilo, aunque también hay que decir que empezar a jugar en serio lleva un poco de tiempo, porque el planteamiento del programa es un poco difícil de entender al principio, y el libro de instrucciones que trae no nos ayuda mucho en esa tarea, pues se limita a dar algunos consejos, los movimientos con el joystick o ratón y poco más.

OTRAS VERSIONES:

Amiga y Atari

Creador:

PSYGNOSIS

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

Es original y no aburre con facilidad.

Lo peor:

El manual no es ninguna maravilla.

Sonido:	5
Gráficos:	7
Adicción:	7

EXTERMINATOR

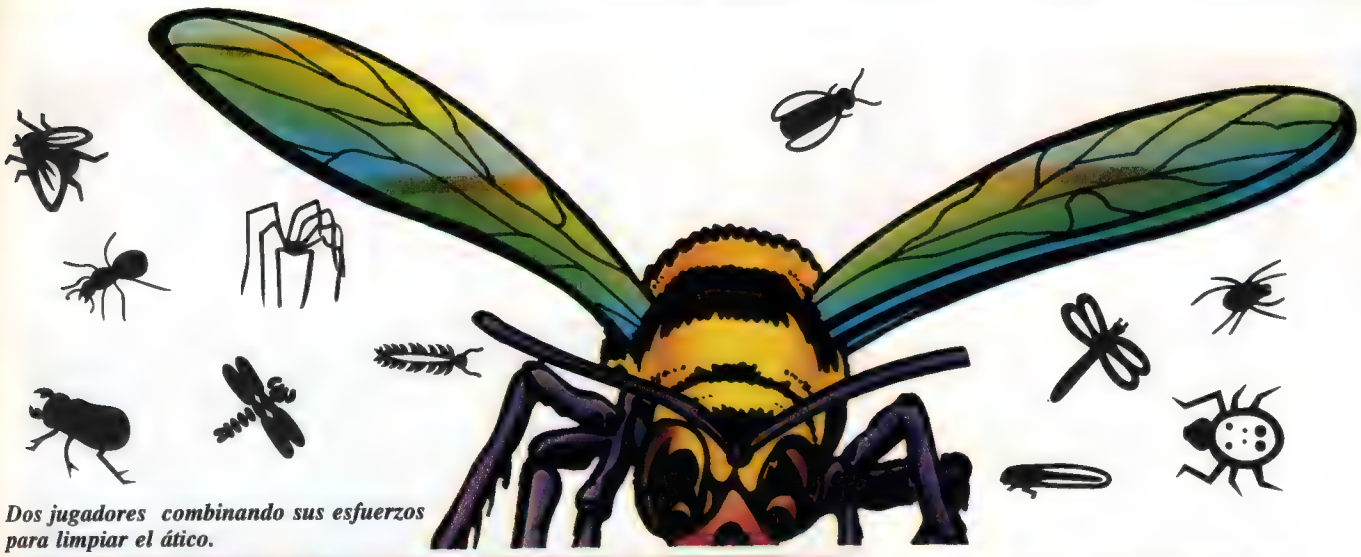
Un técnico con mucha mano

Cuando aquella terrible plaga de insectos mutantes invadió la ciudad, sólo yo fui capaz de enfrentarme a ella con éxito. Y es que no soy un exterminador de plagas cualquiera; yo soy El Exterminador. ¿Has mirado si hay termitas en tu casa?.

De la mano de Audiogenic nos llega esta excelente conversión de una máquina recreativa de la calle. Exterminator es un original juego en el que controlamos una mano con el objetivo de eliminar una plaga de insectos y otros bichejos que asola un vecindario de siete casas. Todas las habitaciones de cada hogar se hallan completamente invadidas, así que la tarea de exterminación se avecina larga (como también será larga la factura que presentemos por nuestro trabajo, que uno es profesional, no un aficionado cualquiera).

Desde el sótano hasta el ático, multitud de pequeños enemigos se empeñan en hacernos la vida imposible. ¡Incluso los juguetes del cuarto de los niños nos atacan!. Debemos atrapar moscas, mosquitos y arañas que cuelgan de sus hilos, disparar a las avispas y aplastar latas, tanques, ranas y tarántulas. Una barra en la parte superior de la pantalla (juice) marca nuestra energía, e irá mermando ostensiblemente con cada picotazo de la avispa, bombazo del tanque, lengüetazo de la rana o disparo del pulverizador. De vez en cuando aparecen unos dodecaedros volando; si conseguimos atraparlos la barra de energía se verá incrementada. Mucho ojito con coger las avispas... podemos dispararles con la punta del dedo índice cuando vayan revoloteando por el fondo de la habitación, pero lo mejor es dejarlas en paz, por mucho que se empeñen en que las atrapemos, y dedicarnos a aplastar todo lo que se arrastre por el suelo hasta que se vayan con la música a otra parte.

Muchos de los enemigos que van por el suelo son inofensivos, pero otros atacan. Así, latas, tarántulas y ratas se limitan a pasearse a sus anchas por la habitación, pero los tanques de



Dos jugadores combinando sus esfuerzos para limpiar el ático.

Debemos atrapar moscas, mosquitos y arañas que cuelgan de sus hilos, disparar a las avispas y aplastar latas, tanques, ranas y tarántulas.

juguete disparan y las ranas pegan unos lengüetazos (con la lengua, no con la lengüeta) que ya, ya.

Los gráficos de la versión Amiga son excelentes, casi como los de la máquina original. La musiquilla es monótona y repetitiva, y sin embargo resulta perfectamente adecuada a la dinámica del juego. Como siempre, es de agradecer la inclusión de algún que otro sonido digitalizado, aprovechando la capacidad sonora de esta máquina. Los distribuidores aseguran que los ruidos producidos al despachurrar una lata, la risa sarcástica y mal disimulada que se oye al atrapar un insecto o el quejido cuando nos pica la avispa, están tomados directamente de la máquina recreativa.

En definitiva, un arcade entretenido y original en cuanto a argumento y personajes, en el que uno o dos jugadores podrán superar de una vez por todas ese miedo insuperable a las arañas y vencer la repugnancia que provoca coger un insecto con la mano desnuda, y además pasando un rato agradable.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Exterminator viene a ser un mata-marcianos tipo Space Invaders, encubierto bajo una apariencia original y novedosa. De todas formas, la idea es buena y el juego resulta simpático, bien realizado y adictivo durante las primeras partidas, aunque no tiene tanta acción como un arcade de disparos.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST, IBM PC Y Compatibles, Spectrum, Amstrad Y Commodore 64.

Creador:

AUDIOGENIC

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Entretenido y muy bien hecho.

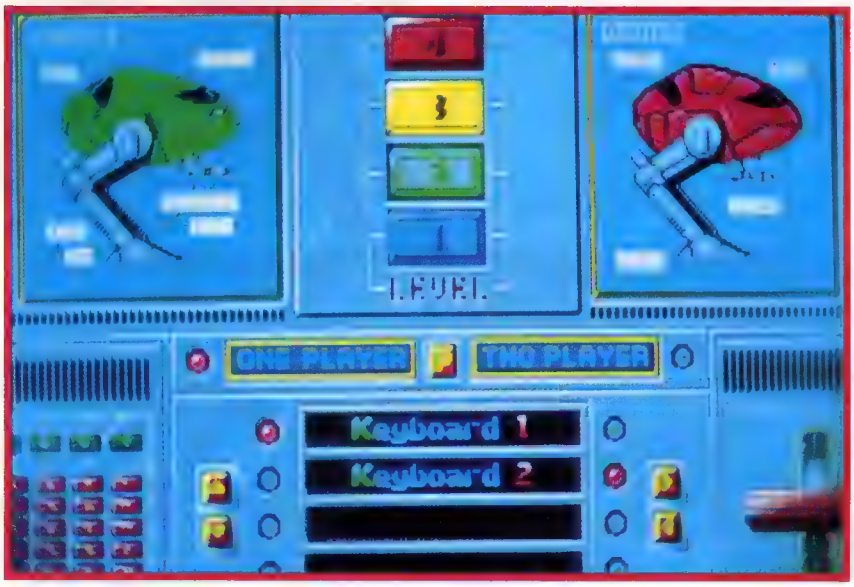
Lo peor:

Tras unas cuantas partidas resulta monótono.

Sonido:	8
Gráficos:	8
Adicción:	7

FINAL ORBIT

Si ustedes se creen que han castigado sus nervios todo lo que podían, o están equivocados o no han probado este juego. Recomendado por la ULA-ULA (Uropean League Amateurs United Level Aprobated), consigue que los "matamarcianos" parezcan juegos para niños de guardería o políticos en activo.



Una historia de amor y basura

Había una vez un planeta muy, muy, pero que muy lejano, en el cual la basura se amontonaba de forma asaz asquerosa y maloliente. Las bacterias se sentían como en casa y pronto se organizaron para crear una serie de bicharracos repugnantes, peligrosos y pelmazos.

El Departamento de Higiene Interestelar ha decidido mandar una nave a limpiar el planeta y adivina quién es el héroe que se ha ofrecido voluntario...

Mientras hacemos el largo viaje leemos el informe que Blondy, la sexy rubia (teñida) secretaria del Departamento, nos ha preparado: "Las criaturas de Blurgett IV suponen el peor lote de basura jamás encontrado en la galaxia. Son tan tóxicas que el simple toque de una supone la muerte. Son tan voraces que te perseguirán incansablemente cual vendedor de seguros, es decir, eternamente. Son tan prolíficas que nunca podrás matarlas a todas. El planeta debe ser destruido. Algunas de estas encantadoras criaturas pueden ser eliminadas fácilmente, pero otras necesitarán varios aciertos de tus armas".

Este es el informe de la teñida que, contando con que nos mira con buenos ojos, ha suavizado la dura realidad. En el planeta en cuestión la cosa va a ser de todo menos fácil.

Nada mas entrar en la órbita de Blurgett IV, un rayo de cacaláser nos alcanza y blurgeterizamos de mala manera. Sacamos nuestro vehículo de dos patas (nunca me quitaré la sensación de ir montado en una gallina...) y partimos raudos en pos de nuestra meta, la cual ni sabemos en qué consiste, ni tiempo tenemos para pensar en ello.

Hay tostadoras locas, vampiros que se nutren de leche agria e inspectores de Sanidad.

En los tres primeros niveles tripulamos una gallina (perdón, un "Walker Once") con armas convencionales, pero hay otras más potentes desparramadas por ahí y podemos cogerlas para defendernos un poco más. Es lógico que estén por el suelo ya que estamos en un basurero. También se que en el basurero de mi pueblo no hay armas tiradas, pero es que estamos con un juego, caramba.

En los siguientes niveles abandonaremos la gallina y nos jugaremos el tipo como los héroes que somos: a pie. Así podrán decir aquello de "con las botas puestas". Hablando de botas y olores, una buena idea es poner junto al teclado un huevo podrido o ese trozo de queso que guardamos de recuerdo de la boda de nuestros padres; con ello la ambientación será total.

Volviendo al ordenador, la historia consiste en ir hacia el Norte y sólo al Norte, exceptuando aquellos casos en que no se pueda y tengamos que ir hacia otro lado.

Como somos tan especiales contamos con ocho vidas, ocho, las cuales nos parecerán pocas las 965 primeras

veces que juguemos. Luego sólo nos parecerán escasísimas.

Es muy difícil dar recomendaciones sin destripar la gracia de la aventura, pero como los humanos debemos ayudarnos ante la plaga basuril a la que nos enfrentamos, en un recuadro de por ahí os he escrito algunas, aunque no demasiado claramente para que sufráis lo suficiente.

Es posible participar en esta lucha contra la basura con un amiguete, familiar, conocido o similar, y en ese caso son dos las gallinas (perdón otra vez, quería decir que son dos "Walker Once") que entran en combate. Si tenéis un joystick usadlo desde el principio, porque moverse a base de teclado es bastante duro.

Los gráficos están muy bien resueltos, con un cierto humor a la hora de hacer los bichos que nos atacan por todos los lados. Hay tostadoras locas, vampiros que se nutren de leche agria e inspectores de Sanidad, bolsas de basuras que se han unido formando un solo ser, "cosas" que disparan a todo lo que se mueva o esté quieto, etc. Es una maravillosa y acogedora colonia de amigos...

El sonido resulta lo suficientemente logrado como para que no moleste y uno se identifique con lo que pasa en la pantalla. Cada tipo de arma tiene su peculiar sonido y hay muchas, que conste. Si usted, estimado héroe, tiene una tarjeta Adlib o SoundBlaster en su máquina, el juego alcanzará niveles de epopeya espacial.

Los movimientos son suaves, pudiendo seleccionarse la velocidad de los scrolls para no andar con más sobresaltos.

Para terminar me gustaría hacer otra recomendación, esta vez dedicada a los que disfrutan sufriendo: jugad con el teclado, en el nivel 4 y con scroll lento. El placer de la angustia estará garantizado.

Manuel Ballestero

El juego es muy rápido y tiene muy buenos gráficos. (PC VGA)

Consejos y similares

① Hay que combatir en áreas abiertas.
② A veces es más fácil explotar cosas.
③ El botón elevador está atrás, muy atrás.
④ Los paneles de control abren y cierran cosas.
⑤ Destruye a los centinelas y saldrás (posiblemente).
⑥ Corre a través de los números.
⑦ Sé malo y osado.
⑧ El chilla cuando sus tentáculos decrecen.
⑨ No esperes para luchar y corre.

Las criaturas de Blurgett IV suponen el peor lote de basura jamás encontrado en la galaxia.

5¼"	✌	3½"	✌
CGA	✌	EGA	✌
VGA	✌	Hercules	✖
Mouse	✖	Joystick	✌
Sonido PC	✌	Adlib	✌

VERSION COMENTADA: PC

Buen juego para los peleones amantes de las angustias. Los efectos sonoros y gráficos están perfectamente conjuntados. La historia no es de gran novedad, pero cumple lo necesario para dar razón a una lucha larga y violenta. Los paisajes cumplen prudentemente su cometido, sin grandes alardes.

OTRAS VERSIONES:

Sólo en PC.

Creador:

INNERPRISE

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Un dinamismo avasallador.

Lo peor:

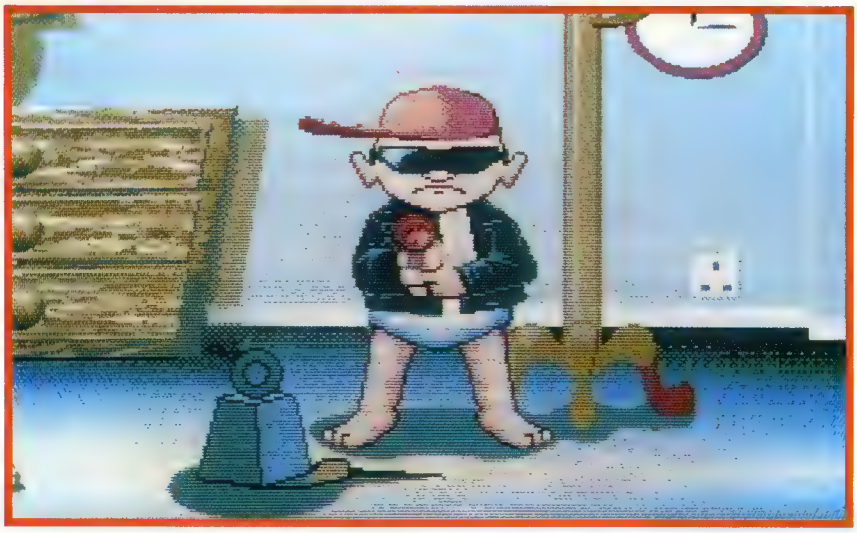
No sabemos muy bien cuál es la meta.

Sonido:	8
Gráficos:	7
Adicción:	8

BRAT

"¿Y tú de quién eres, rico?". Estas fueron las últimas palabras que doña M.S.G., de 63 años, pronunció antes de recibir un disparo en pleno entrecejo. Menos mal que la pistola estaba cargada con agua, aunque el susto no se lo quitó nadie. Tras la agresión, el autor del disparo, un bebé sin identificar, robó un triciclo y se dio a la fuga.

Un crío de armas tomar



Se dice que los niños son unos locos bajitos. Esto es bastante cierto, pero yo aún diría más: son peligrosos, asesinos en potencia. Y no afirmo esto gratuitamente; me baso en experiencias propias. En múltiples ocasiones he sido agredido por estos salvajes: me han lanzado ladrillos con fuerza y puntería inusitadas, se me han cruzado entre las piernas para hacerme caer, me han atacado a traición desde el otro lado de una esquina... en fin, que sigo vivo de milagro y no gracias a estos monstruos pequeñitos que luego lo arreglan todo con una tierna sonrisa. Pero yo sé que en el fondo odian a todos los que ya no usamos pañales. Son una amenaza, creedme.

Por fortuna, hay más gente que piensa como yo. Sin ir más lejos, los chicos de Image Works han sacado un juego llamado Brat! donde se desenmascara a uno de estos criminales precoces. Es bueno que la sociedad se vaya concienciando para que no nos pillen desprevenidos.

El protagonista de la historia es un tierno –sólo en apariencia– infante llamado Nathan, al que sus papás llaman "el rey de la casa". ¡Qué engañados viven los pobrecillos!. Cada noche, a eso de las nueve, cuando sus confiados progenitores lo acuestan en su cunita, apagan la luz y cierran la puerta, Nathan se viste con ropas de cuero y gafas de macarra y se escapa por la ventana en busca de jaleo y diversión. Pero las calles son peligrosas para un bebé por muy terrible que éste sea, así que nosotros, que estamos al tanto de sus andanzas, seremos los encargados de hacer de Angel de la Guarda a lo largo de las más de cuarenta secciones que componen el juego.

El mapeado de cada sección consiste en un laberinto lleno de trampas y de todas las maldades imaginables por una mente calenturienta, a través del cual debemos guiar a Nathan y conseguir que salga ileso. La terrible criatura comienza su andadura, despreocupado, sin fijarse en dónde pone los pies, concentrándose únicamente en recoger las chucherías que encuentra a su paso y en ir dando patadones propios de un defensa central a todos los juguetes que ve.

La vista que tenemos de cada laberinto es tridimensional y, al principio, Nathan se sitúa en uno de sus extremos. Para completar una sección hay que lograr que Nathan llegue al otro extremo con vida. Esto probablemente

Si no vigilamos lo suficiente, el travieso crío caerá al abismo.

¿Nunca te han dicho que no debes cruzar tú solo la carretera, nene?

sería fácil, pero es que aún no os he contado todo... Resulta que aunque el odioso bebé es el verdadero protagonista de la historia, en ningún momento tenemos control directo sobre él y lo único que podemos hacer es guiar sus pasos de una manera indirecta, sutil, con mensajes subliminales a nivel de subconsciente y con ayuda del ratón, de modo que el niño no piense que le estamos dando órdenes porque en ese caso se negaría a obedecer en un acto más de rebeldía propio de estos bichos. El modo de hacerlo consiste en señalar con el puntero sobre la acción requerida (izquierda, derecha, arriba, abajo, detenerse, construir un puente, usar un objeto) y apuntar de nuevo sobre el lugar del camino donde queremos que se realice esa acción. Nathan tiende a caminar como

un zombie (sospechamos que sus gafas oscuras le impiden ver realmente por dónde va), y de no ser por nuestra oportuna y continuada intervención acabaría saliéndose del camino, lo que supondría la pérdida de una vida. Así que, en definitiva, nuestra labor consiste en indicarle la dirección que debe tomar y en limpiarle el camino de obstáculos.

El planteamiento no deja de ser sencillo en teoría, a nadie le costará hacerse con su manejo tras la primera partida. Pero esto no quiere decir que vaya a resultar fácil jugar con Brat!. En la mayoría de las ocasiones daremos con nuestros huesos (o mejor dicho, con los de Nathan) en el fondo del abismo que bordea el camino. Porque no sólo tenemos que cuidarnos del caminar de este monstruo, sino que también hay que estar atento al scroll de pantalla que avanza inexorable hacia la salida de cada nivel, amenazando con engullir al crío si nos entretenemos demasiado.

Como veis, todo son peligros para Nathan, un niño que no merece nuestra ayuda por malo, pero ya sé que en el fondo sois unos buenazos.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Brat! es un programa muy bien realizado, excelente a nivel estético (música agradable y gráficos simpáticos), muy entretenido, dificilillo pero no hasta el punto de cansar. En suma, un producto original y agradable que no debéis dejar de disfrutar u os arrepentiréis.

OTRAS VERSIONES:

Amiga y Atari ST

Creador:

IMAGE WORKS

Distribuidor:

MCM

Lo mejor:

Original, bien hecho, adictivo, simpático.

Lo peor:

Difícil, demasiada tensión como para disfrutar el juego en todo lo que merece.

Sonido:	8
Gráficos:	9
Adicción:	8

PICK'N PILE

Jugando a las canicas

Quedan tres vidas y un montón de tiempo para eliminar todas las bolas blancas.

Primero fue Tetris. Luego, Puzznic. Y ahora, por si no nos habíamos pasado suficientes horas jugando con el ordenador, llega Pick'n Pile. Preparáos a quemar la fuente de alimentación del Amiga y a fundir el ratón con este nuevo juego de Ubi. Luego no digáis que no os hemos avisado.

Ultimamente los juegos de habilidad y reflejos están proliferando de una manera sorprendente si tenemos en cuenta que no hace mucho tan sólo arcades y videoaventuras encontraban salida en el mercado. Parecía como si a la gente sólo le gustasen los matamarcianos, y cualquier juego en que no hubiese que pensar y sí matar, destruir y aniquilar gozaba de la aceptación popular. Pero llegó el día en que la gente empezó a cansarse de ver una y otra vez el mismo juego al que le habían cambiado los gráficos y, coincidiendo con este hecho, apareció en los salones recreativos una máquina de aspecto poco llamativo y gráficos simplones, un juego ruso que, pese a todo, estaba llamado a convertirse en todo un número uno: Tetris.

A partir de entonces, el mundillo del software de entretenimiento comenzó a prosperar por otros campos, y la gente aprendió a disfrutar de estos juegos de habilidad. Pick'n Pile es uno de ellos, y no de los malos, por cierto.

El juego consiste en coger (pick) y apilar (pile) pelotitas de distintos colores hasta que no quede ninguna en pantalla. Para conseguirlo, hay que colocar bolas del mismo color una sobre otra sin que haya un objeto diferente o bola de distinto color en la misma columna. De esta forma se pueden eliminar desde dos hasta ocho bolas a la vez, teniendo en cuenta que, como objetos esféricos que son, rodarán sobre las demás si no hay nada que las sujete por los lados. Además de las mencionadas pelotitas, existen otros objetos en Pick'n Pile; algunos machacan las bolas y dan más puntos y otros sirven únicamente para sostener y formar columnas. La mayoría de los objetos pueden cambiarse de posición con total libertad (si el destino del desplazamiento estaba ocupado, simplemente habrá un intercambio de posiciones), pero otros (fuegos fatuos y máscaras sonrientes) no pueden moverse directamente. Se pasa de nivel cuando ya no queden más bolas y siempre que no hayamos agotado el tiempo establecido. A veces ocurre que nos queda una de cada color, con lo cual resulta imposible acabar. Si apretamos el botón derecho del ratón, caerán más bolas para facilitarnos la tarea. También puede suceder que nos quede una sola para pasar de fase y haciendo caer más se nos llene la pantalla otra vez, para nuestra desesperación. Pero eso hace más emocionante el juego, que de otro modo puede resultar demasiado fácil.

El manejo es sencillo y el control mediante ratón, suave. Lleva poco más de tres milisegundos entender de qué va, pero dejar de jugar puede costarnos horas, días y, en casos extremos, meses. Se nos ocurre que ya que existe gente tan ingeniosa que se dedica a fabricar virus para chafar los

VERSION COMENTADA: AMIGA

Pick'n Pile es un juego simple en cuanto a concepto, pero se le descubren bastantes posibilidades de juego tras echar unas partidas. Con él se pueden seguir muchas filosofías de juego: la de sumar muchos puntos, ayudarse con construcciones auxiliares para eliminar más bolas a la vez, o simplemente ir avanzando fases sin fijarse en nada más. El sonido es otro de los puntos sobresalientes del juego, con voces, risas y ruiditos digitalizados. Si incluso el nivel "hard" os resulta ya sencillo, probad a llenar la pantalla de bolas. Ya veréis qué risa.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST, PC, Amstrad CPC, Commodore 64, Spectrum.

Creador:

UBISOFT

Distribuidor:

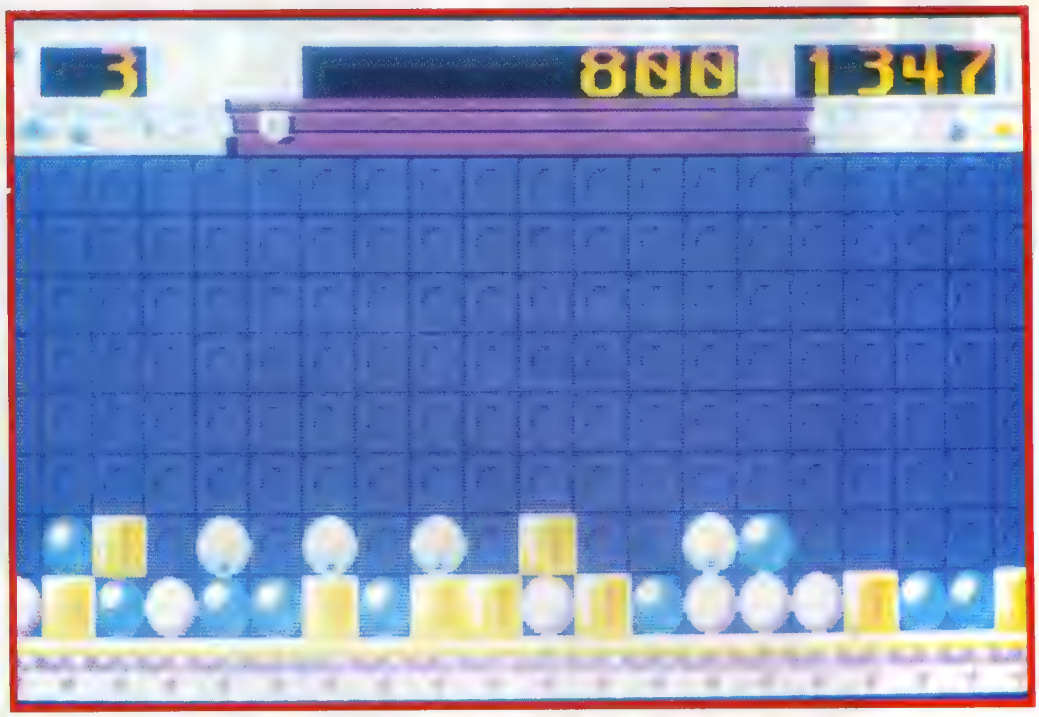
DROSOFT

Lo mejor:

Adicción y sonido.

Lo peor:

Poco espectacular.



Sonido:	9
Gráficos:	7
Adicción:	8

discos duros y otras gaitas, podrían dedicarse esos mismos a idear vacunas contra juegos de este tipo, dado que su uso y disfrute puede provocar adicción.

¿TIENES ALGO QUE CAMBIAR, COMPRAR O VENDER? ¿O QUIZA OFERTAS O DEMANDAS TRABAJO...?

Estos anuncios están reservados exclusivamente a particulares y sin objetivos comerciales: ofertas de trabajo, intercambio y venta de material de ocasión, creación de clubes, cambio de experiencias, contactos y cualquier otro servicio útil a nuestros lectores. Los anuncios de venta e intercambio de programas no originales serán rechazados sistemáticamente.

Pasando lista a las 6:30 a.m.

Buenos días, chicos. Espero que hayáis dormido bien, porque hoy vamos a tener un día muy movido. Punto uno: la guerra de bandas continúa. Hill y Renko coordinarán la operación de seguridad. Todas las unidades permanezcan en máxima alerta. Punto dos: el agente Washington sigue en el hospital, pero su estado ya no reviste gravedad. ¡Enhorabuena! Punto tres: comienza la campaña de donación de sangre. Espero que todos colaboréis. Y eso es todo. Tened cuidado ahí fuera.

Hill Street Blues está basado en la serie homónima que TVE emitió durante varios años y que fue galardonada con numerosos premios (59 en total, incluyendo 26 Emmys, los Oscars televisivos). En cada episodio se narraba el día a día de una comisaría de barrio, mostrándonos el aspecto humano de sus agentes. La serie contó con una gran aceptación popular y supuso un enorme éxito; el que más y el que menos disfrutaba, reía, lloraba o pasaba un rato agradable con sus entrañables protagonistas: el capitán Furillo, el teniente Belker, los oficiales Coffey y Bates, la abogada Davenport... Canción triste de Hill Street (también se lució el que tradujo el título) supone un claro ejemplo de lo que es crear una serie bien hecha, sin violencia gratuita, basándose en la vida misma y con personajes que no son ni los más guapos ni los más ricos; simplemente son seres humanos que actúan como tales.

El juego nos pone en el pellejo del capitán Furillo, responsable de la comisaría de Hill Street. La tarea no es sencilla. Hay que dar muchas órdenes y tomar decisiones que pueden no ser demasiado populares. Es mucha responsabilidad. ¿Te ves capaz de asumir el cargo?.

La presentación

Hill Street Blues se carga mientras suena la conocida melodía de la cabecera de la serie. La puerta del garaje se abre y un coche patrulla sale de él. Esto, por sí solo, no habría resultado demasiado espectacular de no ser por todo lo que sigue: un completo reparto con fotografías digitalizadas de los protagonistas. Están casi todos, incluido el malogrado Esterhouse. Sólo falta el oficial Larue, compañero inseparable de Washington y también fallecido recientemente. El reparto concluye con una foto presidida por el capitán Furillo, mientras los títulos de crédito pasan por la pantalla y se diluyen, desapareciendo, con una suavidad inmejorable. Por si esto fuera poco, la presentación continúa, y los que ahora aparecen digitalizados uno a uno son los numerosos componentes del grupo de programación que ha elaborado el juego. Todo un derroche que hace muy bonito y que se agradece, pero que hace temer la falta de espacio en el disco para poco más que estas fotografías. Por cierto, ¿por qué en blanco

Un bonito trucaje fotográfico en el que el equipo de programación aparece con los miembros de la comisaría.

y negro?, el amiga tiene hasta 4.096 colores.

Manteniendo la ley y el orden

Increíblemente y para nuestra alegría, el juego resulta ser la mar de entretenido y absolutamente completo a nivel de posibilidades. La jornada comienza pasando lista a una hora un tanto intempestiva. Después, como capitanes que somos, debemos asignar a las patrullas distintas zonas de la ciudad, de modo que cualquier localización resulte fácilmente accesible en caso de emergencia. Pronto comienza el jaleo y la agente A. J. Hill anuncia desde la centralita que se está cometiendo un crimen, así que habrá que alertar a las patrullas. Si observamos movimientos sospechosos, podemos requerir la documentación de cualquier individuo y detenerlo si llega el caso. Se puede solicitar la intervención de las fuerzas especiales S.W.A.T. si se considera necesario. Todo tan real como la vida misma. Y mientras nos maravillamos contemplando la inmensa variedad de acciones que podemos llevar a cabo, una ola de crímenes azota la ciudad. Así no llegaremos muy lejos.

¡Atención todas las unidades!

Acudir a la escena del crimen es la parte más complicada del juego. Cuando nos informan por radio de un delito, inmediatamente pensamos en mandar un coche patrulla al lugar de los hechos. Muy bien, pero ¿cómo?.

La visión que normalmente tenemos de la ciudad es parcial y desde arriba. Vemos cómo el tráfico discurre por las calles y las gentes pasean por cualquier sitio. Seleccionando con el ratón el icono correspondiente, podemos estudiar el mapa entero de nuestro distrito. Contemplamos con cierto pánico que el número de casas es ingente. ¿Cómo diablos vamos a localizar la escena del crimen?. Pues con mucha calma y paciencia, amiguitos. Moviendo el puntero y seleccionando edificios con el botón izquierdo del ratón, encontramos antes o después (más bien después) el emplazamiento deseado. Entonces, el coche patrulla se dirigirá allí automáticamente.

Hay que dar muchas órdenes y tomar decisiones que pueden no ser demasiado populares. Es mucha responsabilidad.

En cualquier momento podemos hacernos con el control del vehículo si lo deseamos, aparcarlo y bajar de él o hacer que suene la sirena.

Identificando a un sospechoso

En el lugar de los hechos o siempre que lo deseemos, es posible aproximarse a un individuo y solicitar su documentación. En todo momento tenemos acceso al ordenador central de la comisaría, donde es fácil comprobar la identidad y los antecedentes del sospechoso. Si lo consideramos oportuno, podemos esposarlo y llevarlo a comisaría.

El individuo en cuestión puede ser un criminal peligroso, así que en caso de duda es aconsejado pedir ayuda, dado que puede cosernos a balazos. Claro que, nosotros también a él. Si la detención se lleva a cabo con éxito, el

La mayor parte del juego se desarrolla en las calles, con una vista aérea de las mismas.

En el despacho de Furillo tenemos acceso a fichas de delincuentes y todo tipo de archivos.

criminal será juzgado y castigado según la naturaleza de su delito.

Escogiendo a un agente

En cualquier momento podemos cambiar de protagonista. Hay nueve oficiales para elegir: Coffey, Bates, Hill, Renko, Hunter, BelKer, Washington, Buntz y Goldblume. Es posible manejarlos directamente o hacer que acudan a una localización determinada por su cuenta. Cada uno de ellos camina, conduce un coche, maneja un arma, aborda sospechosos... no se ha descuidado ningún detalle. El teniente Hunter tiene el privilegio de solicitar la ayuda de los S.W.A.T. si lo desea. Hay que tener en cuenta que cualquier tipo de acción errónea disminuye la popularidad del agente en cuestión, y ello llevará a que la población empiece a perder la confianza en el cuerpo de policía. Todo esto se traduce en la destitución del responsable, el capitán Furillo. ¡Glub!. ¡Si somos nosotros!. Así que mucho ojito con ir por ahí deteniendo a gente inocente, interrumpiendo el tráfico sin motivo o consintiendo que todo el mundo vea los cadáveres de las víctimas.

Como Simcity pero con policías

Hill Street Blues es un completo juego de estrategia que simula la actividad policial de una ciudad. Podemos realizar casi cualquier acción lógica que se nos pase por la mente, desde avisar al forense o a una ambulancia hasta hacer uso del arma reglamentaria o de la radio, pasando por acordonar una manzana. A pesar de este elevado número de opciones, el manejo mediante pulsación sobre iconos resulta tan claro y sencillo que cuesta muy poco familiarizarse con su dinámica. Para los amantes de este tipo de juegos, especialmente recomendado.

Contemplamos con cierto pánico que el número de casas es ingente. ¿Cómo diablos vamos a localizar la escena del crimen?

VERSION COMENTADA: AMIGA

Los gráficos son muy parecidos entre sí: los coches, las casas, las carreteras. Aun así están tan bien definidos, pese a lo pequeños que son, que la ambientación del escenario es perfectamente adecuada. A ello contribuye también el continuo sonido de bocinas y sirenas. Creerse Furillo en Hill Street Blues no resulta difícil.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST, PC.

Creador:

KRISALIS

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Simulación excelente y presentación espectacular del juego.

Lo peor:

Encontrar una localización sobre el mapa resulta lento y tedioso.

Sonido:	6
Gráficos:	7
Adicción:	8

¿Qué tiene miles de programas, funciona con cartucho, disco o cassette, guarda todo en su memoria, se pone de todos los colores, ayuda a jugar, aprender y ahora puede transformarse en televisor?

Los CPC Plus de Amstrad.

Hasta el 15 de junio, con cada CPC Plus de Amstrad te damos de regalo un convertidor de televisión. Así, el monitor se transforma en un televisor para que puedas ver tus programas favoritos cuando tú quieras.
Tu tele y tu ordenador juntos desde 39.900* ptas. ¡increíble!... ¿verdad?
Por ese precio... creo que deberías pillar alguno, colega.

* Precio final recomendado, IVA incluido.

Características CPC Plus de Amstrad:

- 128 Kb (CPC 6128 Plus) y 64 Kb (CPC 464 Plus) de memoria Ram.
- Circuito generador de sonido en stereo.
- Incluye unidad para cassette y cartucho (CPC 464 Plus) o unidad para discos de 3" y cartucho (CPC 6128 Plus).
- Paleta de 4.096 colores.
- Monitores monocromo o color.
- Joystick analógico para juegos.

Para más información 900-10 00 52

Las cosas bien hechas

Cuando todo parecía ya dicho en el mundo de los matamarcianos y similares, llega S.W.I.V. para demostrarnos que lo bueno no tiene por qué ser original. Prepárate a disfrutar de un trepidante arcade en el que no podrás levantar ni un solo momento el dedo del botón de disparo. De los que a tí te gustan ¿eh?.

Los que de vez en cuando echáis –echamos– una partidita en las populares máquinas recreativas de la calle, aun teniendo en casa un montón de videojuegos alucinantes, conocéis sin duda el Silk Worm desde hace bastante tiempo, un magnífico arcade en el que dos jugadores a la vez podían manejar un helicóptero y un jeep en una tremenda batalla contra aviones, tanquetas, otros helicópteros, antiaéreos, misiles y todo tipo de máquinas de guerra. Pues bien, Drosoft nos trae ahora desde Inglaterra, y de la mano de The Sales Curve, la continuación de aquel estupendo juego: S.W.I.V.

Si además de verlo en las Coin-Op tuvisteis ocasión de jugar con Silk Worm en el Commodore Amiga, recordaréis que fue una de las mejores conversiones de este tipo que jamás se hayan realizado. Tal vez sea una apreciación personal, pero la versión Amiga de Silk Worm era superior en gráficos y sonido a la máquina original, y en cuanto a movimiento y maniobrabilidad poco tenía que envidiar. Además, el sistema de carga entre fase y fase era lo suficientemente rápido como para merecer nuestros elogios.

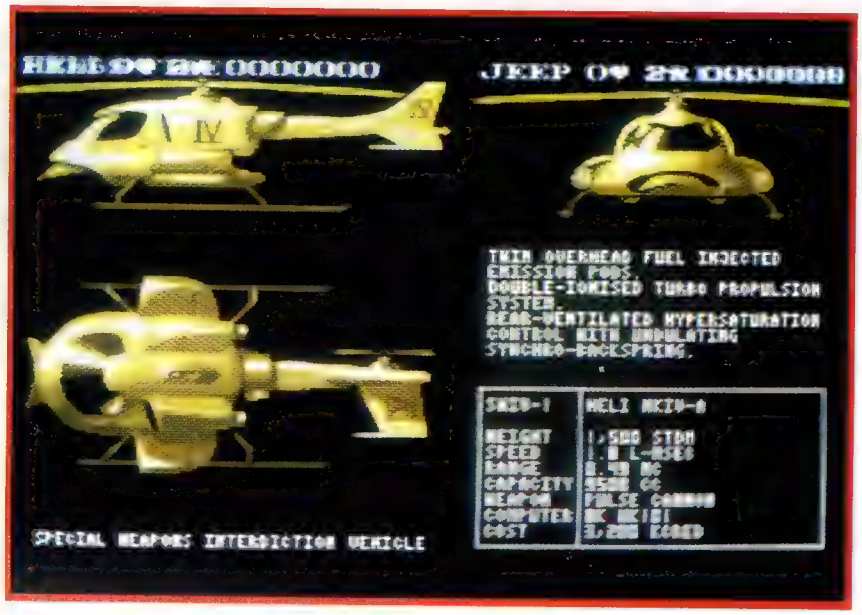
S.W.I.V. (siglas de Special Weapons Interaction Vehicle; no significa Silk Worm IV, por si lo habíais pensado) es digno hijo de su papá.

La visión del escenario ya no es lateral, sino que adopta una cómoda perspectiva desde arriba que permite mayor maniobrabilidad al aprovecharse todo el espacio de la pantalla. Si los gráficos de la primera parte os parecieron buenos, esperad a ver estos. Formidables, aunque quizá el colorido sea menos variado. Todos los objetos tienen sombra como cuerpos sólidos que son, dándole un mayor realismo al juego. Este efecto está tan bien logrado que algunos enemigos que surgen de la tierra no tienen sombra al estar pegados al suelo, pero a medida que remontan el vuelo aparece su sombra y se van despegando de ella en un alarde de realismo y verosimilitud.

El control del jeep y del helicóptero es tan perfecto como en cualquier máquina recreativa. El scroll es suave, muy suave, y merece una mención de honor el hecho de que el juego consta de un único y gigantesco nivel que va cargándose en memoria a la vez que se juega la partida, con lo que no hay interrupciones para ir leyendo de disco. A ver si cunde el ejemplo y esto se pone de moda.

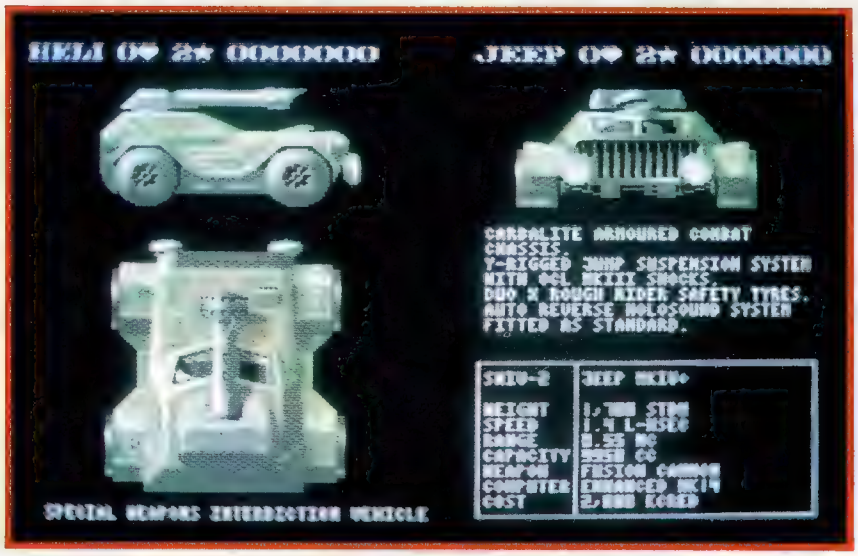
Otra de las características sobresalientes de S.W.I.V. es su sonido. No sólo está perfectamente conseguido el ruido de disparos y bombazos, sino que además cada explosión se oye por un altavoz. Es decir, que si destruimos un avión por la derecha de la pantalla y seguidamente hacemos explotar un antiaéreo por la izquierda, el sonido irá pasando del altavoz derecho al izquierdo. Como si estuviéramos viendo una película de guerra en el cine.

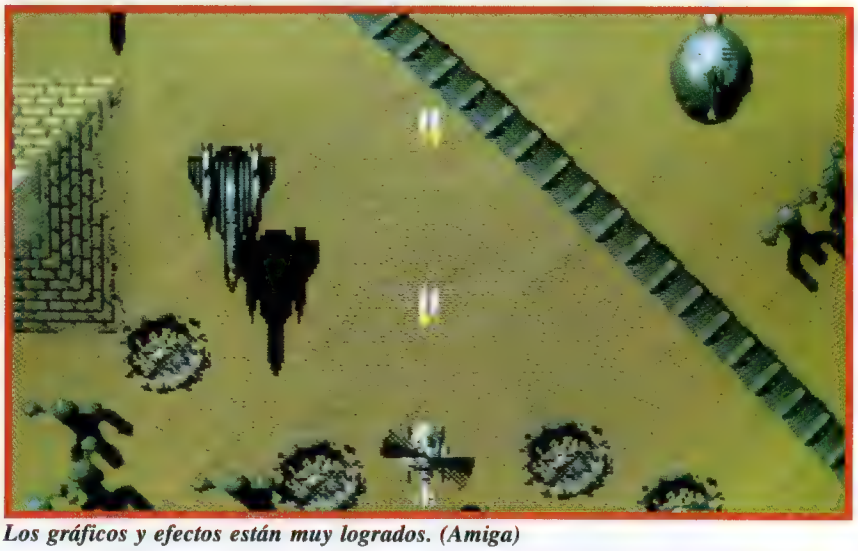
La introducción también se ha cuidado hasta el más mínimo detalle. La pantalla de presentación, sin ser una maravilla inigualable, está bastante bien. La música que acompaña los créditos es muy buena, se nota que han contratado los servicios de un profesional para realizarla. Asimismo se incluyen características y planos (planta, alzado y perfil) del jeep y del helicóptero que manejamos, así como



caricaturas de los componentes de Random Access, el equipo de programación que se ha encargado de realizar el juego.

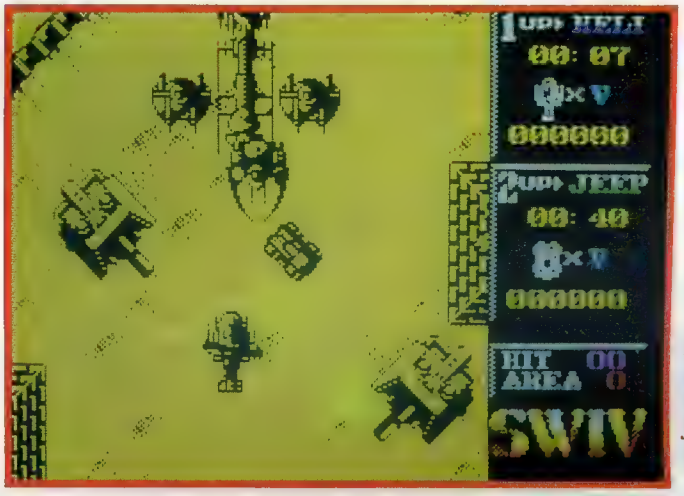
Aunque la vista del escenario es diferente a la del Silk Worm, el desarrollo del juego es el mismo. De todas formas, merece la pena comentar algunas diferencias. Recordaréis unos enormes helicópteros que, al destruirlos, proporcionaban ventajas tales como mayor potencia o velocidad de disparo, e incluso inmunidad. En S.W.I.V. contamos con esta misma ventaja, pero ahora no tenemos que apresurarnos en recoger los iconos correspondientes, sino que podemos disparar sobre ellos para seleccionar el tipo de ayuda a obtener. Seguimos contando con campos de fuerza que nos hacen inmunes durante un corto período de tiempo. Si estos campos estaban formados por estrellitas en Silk Worm, ahora en S.W.I.V. toman el aspecto de grandes burbujas transparentes.





Los gráficos y efectos están muy logrados. (Amiga)

Es vital para el feliz desenlace de una partida que participen dos jugadores. Ahora bien, aquél que maneje el jeep puede no adaptarse bien a su control; pulsar izquierda, derecha, arriba o abajo significa realmente que el vehículo encare esa dirección y dispare en el sentido indicado. Ya hemos visto este tipo de manejo en otros juegos, pero no por ello deja de ser un tanto peculiar, así que es posible que el helicóptero sea el punto de mira de vuestras preferencias y haya que llegar a las manos por ver quién es el pardillo que se queda con el jeep. Pero es un riesgo que hay que afrontar. S.W.I.V. lo merece.



En Spectrum, el juego pierde toda la jugabilidad de versiones anteriores.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Rompiendo una vez más el tópico de que "segundas partes nunca fueron buenas", S.W.I.V. resulta ser un juego tan formidable que no hubiese necesitado apoyarse en un antecesor famoso; su éxito estaba asegurado. Aprovecha enteramente el sonido estereofónico del Amiga, las interrupciones por carga durante el juego son inexistentes, los gráficos y el scroll son excelentes y, para colmo, es superadictivo. ¿Qué más se puede pedir?

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Amstrad CPC, Commodore 64, Spectrum, Atari St.

Creador:

THE SALES CURVE

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

Gráficos, sonido y adicción.

Lo peor:

Que no haya muchos juegos así.

Sonido:	9
Gráficos:	9
Adicción:	10

LYN

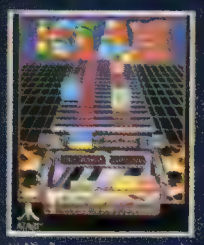
EL PRIMER SISTEMA E
DE ENTRETENIMIENTO P

ACCION PA

ELECTROCOP. Eres un Poli del si-
do XXI. mitad hombre mitad ro-
bot. Te han encargado limpiar
a los del pandillas especiales
armados con varios sistemas

GATES OF ZENDOCON. Carga-
do con misiles y diversos sis-
temas, combates tu nave a través
de 99 sectores, cada uno
más difícil que el anterior. Ten
cuidado con los asteroides.

GAUNTLET. Combates guerreros
a través de 40 niveles para
conseguir que desaparezcan
enemigos y cosas malas.



KLAX. Para ser un maestro de
KLAX precisa disponer de una
buena dosis de destreza, lógica y
concentración. ¡Atrévete con el de-
safío!

Ms. PAC MAN. ¡Gobble, Gobble,
Blob! Miss Pac Man, la diosa de
los laberintos, ha regresado. Es-
quiva los pájaros y trágate a los
fantasmas.

PAPER BOY. Es tu primer trabajo
repartidor del Daily Sun. Se trata
de dar buena impresión, pero es
difícil distribuir el periódico evi-
tando los obstáculos.

RAMPAGE. No es necesario volar
el edificio para destruirlo. Te bas-
ta con un puñetazo. Y si los soldi-
dos vienen a hacerte cosquillas en
los dedos de los pies, cómetelos.

ROBO SQUASH. El tenis del año
2000 se juega en solo. Te obligan
a la adivinanza en el Lynx y otra
vez, cuidado, precisa de
cuidado.

ROAD BLASTERS. En un mundo
[illegible]

RYGAR. Bien el ángulo Rygar
guerrero. Debes liberar la tierra
[illegible]

CHIP'S CHALLENGE. Solo tu as-
tucia y tu destreza te permitirán
[illegible]

BLUE LIGHTNING. Con los con-
troles a tope, pilotas tu F15 Eagle
a ras de tierra aprovechando pa-
ra [illegible] estrategias
[illegible] los tanques y
radares enemigos.

SLIME WORLD. Te vas a aventu-
rar [illegible]

XENOPHOBE. Tendrás que en-
[illegible]

ZARLOR MERCENARY. Si es
[illegible]

CALIFORNIA GAMES. Todo el
[illegible] deportivo de California
en cuatro juegos: Surfing, BMX,
[illegible] Skateboarding.

3.900 + IVA Ptas.

PERIFERICOS LYNX

- ADAPTADOR PARA RED DE 220 V.
- CABLE COMLYNX PARA INTERCONECTAR VARIOS LYNX.
- ADAPTADOR PARA COCHE
- VISERA SOLAR PARA PANTALLA.
- MALETIN PARA LYNX Y ACCESORIOS.
- CARTUCHERA LYNX.

17.900* Ptas. + IVA

* NO INCLUYE PERIFERICOS NI JUEGOS

ATARI LYNX

NX™

A EN EL MUNDO
OPORTATIL A TODO COLOR

PARA LLEVAR

Con el buen tiempo, seguro que no te apetece quedarte en casa. Sal, disfruta del sol, queda con tus amigos... y no olvides llevarte tu LYNX.

LYNX es un "todo terreno" con el realismo que estás acostumbrado a ver en las mejores máquinas de juegos:

- Pantalla de cristal líquido retroiluminada a todo color.
- Microprocesador gráfico de 16 bits, que permite la representación de mundos tridimensionales.
- Cuatro canales de sonido que dan una impresionante sensación de realismo.
- Joypad de ocho direcciones para un mayor control.
- Paleta de 4.096 colores que aporta gran calidad de imagen.

Y además...

- Puedes conectar hasta ocho LYNX para compartir la acción con tus amigos.
- Utilizarlo con auriculares (opcional).
- Alimentarlo con pilas o con adaptador para encendedor de coche o red.
- Juegos en forma de tarjeta con capacidad de hasta 8 Mb.

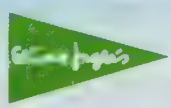
LLEVATE TU LYNX,
NO HAY OTRO IGUAL.

LA NUEVA GENERACION.

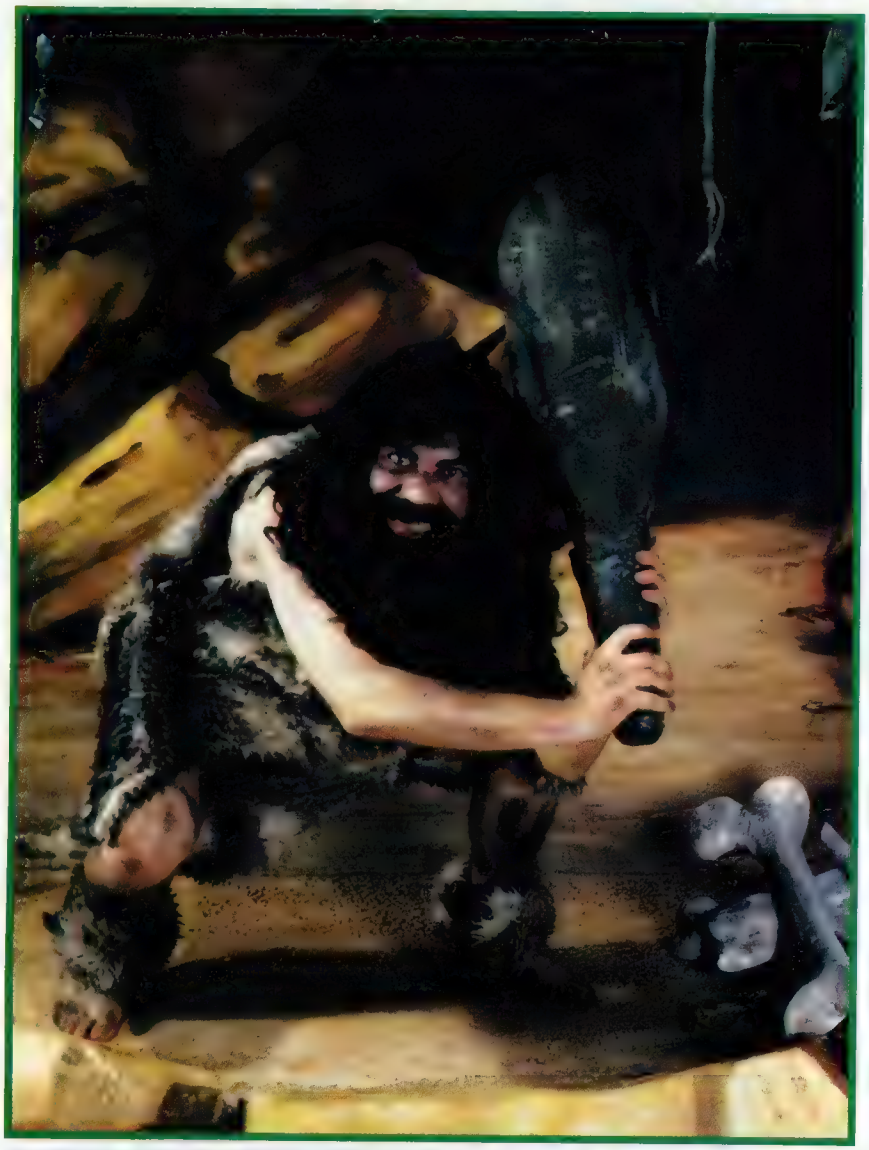
ATARI
ALTA TECNOLOGIA
AL MEJOR PRECIO.

DISTRIBUIDORES ATARI, S.A.: Apartado 195 - ALCOBENDAS. 28100 MADRID. TLF. 91 653 50 11 / 663 83 30

MADRID (91) 547 21 20 78 • LEVANTE (96) 362 38 61
CATALUÑA (93) 428 19 67 • CANARIAS (928) 36 90 81
SOFTWARE CENTER, S.A.: CATALUÑA (93) 424 17 03 • Y en todos los centros de



PREHISTORIK



Nuestros eficaces redactores viajaron por todo el planeta hasta encontrar al terrible troglodita que protagoniza Prehistorik.

La odisea de un cavernícola hambriento

En la Edad de Piedra, cuando aún no se habían inventado los supermercados, conseguir comida era la gran preocupación del hombre prehistórico. Esta es la historia de uno de esos aguerridos antepasados nuestros y de su lucha por hacerse con un buen filete de brontosaurio.

Todos sabemos que los dinosaurios desaparecieron muchos años antes de que el primer homínido pusiera los pies sobre la Tierra. De todas formas, resultan emocionantes las historias en que el héroe debe rescatar a su novia de las garras de un terrible tiranosaurio o escapar ileso de una estampida de triceratopos. Películas como "Hace un millón de años", comics como "Rip, tiempo atrás" o los famosos Picapiedra son un claro exponente de cómo la combinación hombre-dinosaurio se convierte en un tema ideal para hacer volar la imaginación.

El melenudo protagonista de Prehistorik (el primer amante del heavy metal en la historia de la música rock) debe buscarse la vida en el duro mundo de la Edad de Piedra (¿habéis cogido el juego de palabras?. Duro-piedra. Es muy bueno ¿no? Vale, vale, ya me callo). Sin hamburgueserías, autoservicios o charcuterías, conseguir comida no se presenta nada fácil. Lo más cómodo que se le ocurre a nuestro hombre es robarle el "papeo" a los pobres e incautos dinosaurios que habitan por los alrededores. El eterno cuento de la hormiga y la cigarra, pero en plan prehistórico. "¡Ya está aquí otra vez! ¡Rápido, nenes, esconded los solomillos y el salmón!" grita mamá Diplodocus cuando ve a nuestro barbudo amigo acercarse. Y es que los infelices reptiles ya están escarmentados.

En efecto. Armado con una porra y una sonrisa malévola, el cavernícola se dispone a penetrar en la primera cueva que encuentra en su camino. Como es evidente, el señor Allosaurio no está dispuesto a consentir semejante intromisión, pero sus lógicas protestas no le sirven de nada. Un par de cachiporrazos y la entrada queda libre. El terrible ladrón de comida se ha salido una vez más con la suya y, no contento con ello, seguirá saqueando las viviendas de los pobres animalejos. "¡Todavía tengo más hambre!" grita con voz cavernosa. No es de extrañar que los grandes saurios se extinguieran con muchos tipos así.

Un buen día, el rey de todos los dinosaurios, su Alteza Real Tirannosaurus IV (un déspota que tenía a su pueblo en la indigencia, aunque esa es otra historia) decidió poner fin a esta situación. Se rodeó de buenos consejeros y todos juntos dieron con la solución: ponerle una trampa al maldito saqueador. Tardaron en decidir la naturaleza de la trampa. Unos opinaban que un cepo para osos con carne cruda era lo ideal, pero el señor Megaterio, el papá de todos los osos, se ofendió.

Otros se decantaban por hacer un hoyo en el suelo y llenarlo de pinchos, pero la idea que cuajó fue la que propuso, cómo no, el gran Tirannosaurus IV. Y hay que reconocer que no fue una mala ocurrencia. El cebo de la trampa era un premio, algo tan grande que nuestro amigo el cavernícola no podría rechazar: la corona de Dinosaurópolis. Para ganarla sólo había que derrotar al actual monarca en un singular combate. ¡Qué tentación!.

El plan estuvo a punto de fracasar desde el comienzo. Con el fin de prepararse para la terrible lucha final, el melenudo de la porra saqueó con más saña que nunca el poblado. Era el último sacrificio antes de que el gran tiranosaurio acabase con el problema para siempre. O al menos eso creían. De todas formas, los habitantes ya estaban prevenidos contra una nueva visita y habían llenado los caminos de trampas. Algunos excavaron agujeros insondables en el suelo, otros formaron barricadas con estacas afiladas, mientras que otros muchos se limitaron a cerrar el paso con enormes pedruscos. Todos estaban dispuestos a defender la intimidad de sus hogares. Tendría que pasar sobre el cadáver de osos, dinosaurios y criaturas peludas antes de poder entrar a saquearles el frigorífico, los monos le arrojarían cocos y los pájaros le picarían en los ojos. Aunque lograse superar todos estos peligros, le esperaban ansiosos los afilados dientes del mayor carnívoro de todos los tiempos. Nadie pensaba que llegaría a tener lugar ese desigual combate entre hombre y dinosaurio, y que ni siquiera sería capaz de traspasar el lago de las pirañas. Pero el maldito lo hizo y hasta llegó a enfrentarse contra el monarca haciendo gala de una chulería sin par.

Los más viejos del lugar todavía recuerdan cómo se deshizo del enorme lagarto golpeándole en los juanetes con la porra, mientras los pequeños tiranosaurios herederos intentaban defender sin éxito a su papá. Se dice que contó con ayuda del exterior, que el espíritu de su abuelo le proporcionó armas y mayor poder de salto, que el descuido de algunos pueblerinos le permitió obtener las ayudas que se habían dejado en las cuevas y que inexplicablemente alguien se dejó globos abandonados en las orillas de los pantanos que le permitieron evitarlos sobrevolándolos. El imperio de los dinosaurios se tambaleaba y esto no fue más que el comienzo de la historia.

Todo son obstáculos: monstruos arriba y abajo y estacas que impiden lo que podría llamarse "un paseo". (Amiga)

Pantalla de presentación. (PC)

Los globos nos permiten atravesar el agua. ¡Quién lo diría!, ¡globos en la Prehistoria! (Amiga)

Técnicamente

Prehistorik es un juego sencillo, sin excesivos alardes técnicos ni sorprendentes efectos especiales. Sin embargo se ha sabido destacar de otros videojuegos similares: los gráficos son de gran calidad, muy simpáticos, graciosos y algunos de gran tamaño; el sonido es aceptable, incorporando las tarjetas Adlib y Sound Blaster entre otras; los movimientos son rápidos y precisos, y tan sólo podemos achacar la falta de un scroll que, indudablemente, hubiera proporcionado una mayor acción y atractivo.

5¼ ✌	3½ ✌
CGA ✌	EGA ✌
VGA ✌	Hercules ✖
Ratón ✖	Joystick ✌
Sonido PC ✌	Adlib ✌

Sonido:	7
Gráficos:	7
Adicción:	8

VERSION COMENTADA: AMIGA

Prehistorik es un entretenido juego tipo Rick Dangerous, con animaciones muy graciosas y simpáticos personajes. Destacan por su comicidad la animación de los cachiporrazos, la secuencia de muerte del protagonista y el momento en que los enemigos quedan fueran de combate. El juego se desarrolla en territorios helados, misteriosas cavernas y junglas tropicales, asegurando muchos ratos de diversión a todo aquel que se anime a acompañar a este peculiar hombre primitivo en su búsqueda de comida.

OTRAS VERSIONES:
Amiga, Atari ST y PC

Creador:
TITUS

Distribuidor:
PROEIN S.A.

Lo mejor:
Muy entretenido.

Lo peor:
Se echa de menos un buen scroll.

¡GANA UNA SUPER MOUNTAIN-BIKE!

CONCURSO PREHISTORIK

Si ya tienes el juego Prehistorik o lo vas a comprar, puedes ganar con toda facilidad una maravillosa bicicleta de montaña. Sólo tiene que responder las siguientes preguntas y enviárnoslas urgentemente a:

MEGAOCIO
CONCURSO PREHISTORIK
C/García de Paredes 76D - 1I.
28010 MADRID.

Date prisa, sólo tienes hasta el día 5 de Julio.

1. ¿Cual es el arma de Prehistorik?
a) Un bate de béisbol
b) Un hacha de piedra
c) Un bazooka
d) Un garrote

2. ¿Cuál es el color del enemigo del final de la primera fase?
a) Rosa
b) Amarillo
c) Verde
d) Azul

3. El protagonista tiene:
a) Barba
b) Bigote
c) Una prominente calva
d) Barba y bigote

4. La primera fase del juego se desarrolla en:
a) Un poblado indígena
b) Egipto
c) En la plaza de Toros de Madrid
d) En la selva

soft>mail

C/ Muntaner 44 bajos 08011 Barcelona Tel:93/ 451.30.22 Fax: 93/323.50.62

Fernando Travieso
Director

Olga Lombarte
Directora Comercial

Jordi Urbea
Director Técnico

Un regalo SEGURO para Vd.

Estimado amigo:

Queremos presentarle una nueva promoción especial para Vd., al adquirir 4 diskettes con programas le obsequiamos con el programa CAZAVIR, detector de más de 20 virus (Viernes 13 o Jerusalen, Ping Pong, Jerusalen anarquia, Jerusalen B, Stoned o Marijuana, 13 de Julio, Cascade,Traceback, Dark Avenger, Disk Killer, Flip, Invader, ...)

Si tiene alguna duda o consulta el Sr. Jordi Urbea, nuestro NUEVO RESPONSABLE del Departamento Técnico, le atenderá encantado.

✓ Le invitamos a disfrutar de este catálogo.

Reciba nuestro más cordial saludo:

Fernando Travieso
Director.

Olga Lombarte
Directora Comercial.

Jordi Urbea
Director Técnico.

Para protegerse de posibles contagios...

Soft>Mail le REGALA* el último Antivirus

CAZAVIR

Pónselo...

Tu ordenador te lo agradecerá

Programas para PC Compatible MS DOS

* Al adquirir 4 diskettes con programas

PROGRAMAS GRATIS PARA PC O COMPATIBLE

¿CREA VD. SUS PROPIOS PROGRAMAS?
¿Le gustaría compartir su éxito con otras personas?
¿Le gustaría obtener ventajas comerciales de sus propios programas?
Queremos ayudarle.
Soft-Mail está buscando continuamente nuevo Software. Los programas que Vd. nos envie, serán inmediatamente incorporados a nuestro ultimo catalogo,que leen regularmente mas de 100.000 usuarios potenciales.
Dependiendo de la calidad de su programa, lo clasificaremos en nuestra gran colección de Software,o en el caso de que sea realmente bueno e interesante, lo introduciremos en la lista de nuestra "EXTRA COLECCION" (EX).
Así que si está interesado en comercializar sus propios programas, por favor solicitenos el **"FORMULARIO PARA AUTORES DE SOFTWARE".**

¿LE GUSTARIA TRADUCIR PROGRAMAS?
La mayor parte de los programas son de origen americano,y dada la gran demanda de Software en castellano buscamos gente que posea un buen nivel de conocimientos de inglés y de programación (BASIC,C,u otros),que se unan a nuestro equipo de traductores internacionales.
Si Vd. reune estas características solicite el **FORMULARIO PARA TRADUCTORES DE PROGRAMA.**

¿ QUE ES EL SOFTWARE DE DOMINIO PUBLICO?
Son programas que autores ceden gratuitamente para su divulgación. Soft Mail los distribuye a 1.200 pts (o menos) y esta cantidad es en concepto de: producción, costes de material y un servicio Hot-Line exclusivo para nuestros clientes (servicio de ayuda).Todos nuestros programas son APLICACIONES.
Una vez el usuario final adquiere el programa, tiene la posibilidad (es voluntario) de ponerse en contacto con el autor para hacerse registrar. Esto implica pagar una cuota y el autor le ofrece una versión actualizada del programa, así como toda la información disponible. Es por esta razón que nosotros llamamos a este Software PROBAR ANTES DE COMPRAR.

(SX-21) PROCETEX (1.200 Ptas.)
(MARFIL PALOMINO)
Procesador de textos aconsejable para estudiantes y para cartas comerciales u otros desarrollos de la oficina. Menús interactivos usuario-ordenador. Requiere 256 Kb de RAM. **Totalmente en castellano.**

(EX-139) MINDREADER (1.200 Ptas.)
(TELEMARKETING RESOURCES DBA BROWN BAG SOFTWARE)
Programa integrado con un magnífico tratamiento de textos, calculadora, directorio de nombres y direcciones, módulo de signos, funciones matemáticas integradas, codificación de textos y glosario.¡Soberbio!. **Manual en castellano.**

(EX-163) PC-DBMS (1.200 Ptas.)
(PAUL KOBRIN)
Base de datos rápida y de fácil uso. Soportada por el usuario. **Manual en Castellano.**

(EX-72) NEWBASE (1.200 Ptas.)
(RICHARD RAY VICTS)
Importante base de datos capaz de utilizar 32.000 registros. Fácil manejo por menú. Escrita en BASIC. No tiene nada que envidiar a las bases de datso que se comercializan.

(SX-71) H.C.E. NUEVO (1.200 pts.)
(Ignacio Garcia del Valle)
Hoja de Cálculo y Estadística. Es de fácil manejo y dispone de 19 funciones matemáticas y 15 funciones estadísticas. Las dimensiones son de 26 columnas por 400 filas. **Totalmente en castellano.**

(EX-186) TURBOCALC (1.200 Ptas)
(P&M SOFTWARE CO.)
Hoja de cálculo similar a Lotus 123. Permite realizar gráficos. No requiere tarjeta gráfica.

(EX-59) LOTUS TUTORIAL (1.200 Ptas.)
(VERNON D.BLERG)
Manual de instrucciones y utilidades para emplear con Lotus 123(es necesario Lotus 123).Contiene Generador de texto ASCII, Generador de control de impresora, Plantilla 123 Prokey, Macroprogramas, indicaciones y técnicas útiles.

(SX-60) FACTURAS (2.400 Ptas.)
(PCI)
Programa que le permitirá hacer facturas- Base de datos de artículos y de clientes, control de stock, varios tipos de Dtos.. Vd. podrá diseñar el formato de la factura. Requiere disco duro. **Totalmente en castellano.**

(SX-61) PRESUPUESTOS (2.400 Ptas.)
(PCI)
Realiza presupuesto clasificados en apartados, posiciones y apuntes. Cada apunte tiene hasta 10 líneas de descripción. Calcula el tiempo de instalación de cada material. Requiere disco duro. **Totalmente en castellano.**

(SX-74) TYCHO BRAHE NUEVO (1.200 pts.)
(David Serrano Ulloa)
Realiza una carta astral, con 16 constelaciones (83 estrellas), el Sol, la Luna y los planetas, pudiéndose escoger el lugar del observatorio, la hora y la fecha de la observación. Calcula el dia Juliano y presenta efemérides solares, lunares y planetarias. Muy útil para aficionados a la astrología y para los que quieran acercarse a esta ciencia. Requiere tarjeta CGA. **Totalmente en castellano.**

(SX-34) GESTION DE ABOGADOS NUEVO (1.200 pts.)
(Rafael Claver)

EN PEDIDOS SUPERIORES A 4 DISKETTES, OFERTAS ESPECIALES

Este es un programa de gestión de los asuntos generados por un buffete de abogados, control de clientes, asuntos, procuradores... Se recomienda tarjeta CGA. **Totalmente en castellano.**

(SX-67) **REGISTRO DE CORRESPONDENCIA** (1.200 pts.)
(Rafael Claver)

Permite el control de la entrada y salida de correspondencia dentro de una empresa y el control de los trabajos generados por esta correspondencia. Requiere tarjeta CGA. **Totalmente en castellano.**

(EX-13) **PC-PROJECT MANAGEMENT.** (1.200 Ptas)
(LEEN SHEPARD)

Contiene un sistema completo para la dirección de proyectos. Posibilita el control de 1000 tareas, subcontratos, fechas de contratación, informes de costos, cashflow, camino crítico, tablas de Gantt; grandes posibilidades de aplicación y fácil manejo.

(SX- 51) **CONTROL DE VISITAS.** (1.200 pts.)
(ANGEL CANUDAS)

Programa que le permitira llevar el control de acceso a recintos,... posteriormente le permitirá sacar listados. **Totalmente en castellano.**

(SX 52) **CUES** (1.200 pts.)
(VICENTE SERRANO)

Completo programa de gestión escolar. Le permite llevar el control de alumnos,profesores y empleados.Requiere un mínimo de 512 K. **Totalmente en castellano.**

(SX-36, 2 Disk.) **NOMINAS + CONTABILIDAD FISCAL** (2.400 Ptas.)
(JOAQUIN ESCAJEDO)

Compuesto por dos aplicaciones. Permite llevar la gestión fiscal y contable en relación a las nóminas, Seguridad Social y Hacienda.Lleva la contabilidad según el régimen de estimación objetiva singular, así como la gestión tributaria.**En castellano.**

(SX-32, 2 Disk) **FINCAS** (2.400 Ptas.)
(GONZALEZ MACIA)

Programa que le permitirá llevar la administración de comunidades de propietarios y de fincas (plan de cuentas, domiciliación de cobros, movimientos de cuentas, listados, acuses de recibo... Confecciona etiquetas y sobres. Incluye un procesador de textos. **Totalmente en castellano.**

(SX-29) **TALLER DE REPARACIONES** (1.200 Ptas.)
(MARIANO TIMOTEO RAMON)

Lleva el control de las reparaciones de los artículos almacenados en un taller, fábrica o empresa de servicio de mantenimiento técnico. **Totalmente en castellano.**

(SX-12) **GESTION DE PROGRAMAS** (1.200 Ptas.)
(MARIO D. PONS)

Tenga clasificados sus programas según materias, nombres compañía, diskettes, lenguaje , tipo, etc...**Totalmente en castellano.**

(SX-1, 2 Disk) **MEDICIONES Y PRESUPUESTOS** (2.400 Ptas.)
(ANTONIO SANCHEZ ALVAREZ)

Gestión y creación de presupuestos sobre obras, construcciones, etc... Requiere disco duro.**Totalmente en castellano.**

(EX-60) **PC DEMO** (1 200 Ptas.)
(SHAMROCK MICROSYSTEMS INC.)

Versión fácil de Demos para ventas y presentaciones. Contiene 3 partes:configuración en pantalla, preparación y desarrollo demo. **Manual en castellano.**

(EX-147, 2 Disk) **FORMS GENERATORS** (2.400 Ptas.)
(R&S MAC LEAN)

Programa para crear impresos. Versión 2.21. Para empleo en casa y en la oficina. Muchas funciones avanzadas.Permite dibujar impresos.Emplea gráficos de lineas IBM para crear rápidamente y con facilidad cualquier cosa que necesite el manejo exacto de líneas y texto. 128K de memoria y PC-DOS 1.1 o superior.Impresora EPSON o compatible.**Instrucciones en castellano.**

(EX-145, 2 Disk) **FLOWDRAW** (2 400 Ptas.)
(GEORGE FREUND)

Programa profesional para la creación de diagramas de flujo, esquemas organizativos, diagramas de sistemas y otros documentos basados en símbolos. Puede trabajar directamente con el teclado y funciona como WYSIWYG. El texto y los gráficos pueden combinarse con facilidad. Edición de signos y Pixels (puntos), así como líneas y círculos. Se pueden introducir con facilidad flechas automáticamente entre los símbolos. Va provisto de varios ficheros de símbolos. También pueden realizarse grandes gráficos, de los cuales una parte puede visualizarse en la pantalla. Se precisa CGA.

(EX-167) **TIME AND MONEY** (1.200 Ptas.)
(MIDDLETOWN PROGRAMMING WORKS)

Util programa de planificación y monitor para controlar la contabilidad doméstica. Requiere 128 Kb de memoria y por lo menos una unidad de disco. Trabaja en pantallas de color y monocromo. **Manual en castellano.**

(MX-2) **CONTABILIDAD** (1.200 Ptas)
(SANTIAGO RUIZ ALHAMBRA)

Programa de contabilidad aplicado según el plan general de contabilidad español.Necesita utilizar los códigos de cuentas oficiales para su correcto funcionamiento.Puede llevar 99 empresas teóricas si se codifican de la 01 a la 99; 999 cuentas, 99.999 subcuentas y 999.999 asientos.Opciones del programa:plan de cuentas, diario, mayor, balances, resultados, reencadenar ficheros, IVA, diarios de ventas/compras, tipos de inicialización de la contabilidad (l.a cero y l.con saldos anteriores), chequeo y seguridad.Versión actualizada..**Totalmente en castellano.**

(SX-25, 2 Disk) **O.G.** (2.400 Ptas.)
(SANCHEZ ALVAREZ)

Seguimiento de obras e instalaciones. Lleva los registros de operarios, artículos y proveedores. El objeto del programa es llevar el control de las empresas constructoras e instaladoras en general. Contempla el seguimiento de los costes generados por cada obra e instalación; así como el seguimiento de los costes de la empresa como recopilación de todos los gastos generados por las distintas obras. **Totalmente en castellano.**

(EX-180) **ETIQUETAS** (1.200 Ptas.)
(GUIDO W. GRASSI & CONSOLIDATED MICRO TECHNOLOGY)

Con este programa Vd podrá crear e imprimir etiquetas de cualquier tamaño hasta 5,2 por 2,3 pulgadas, sin necesidad de estar conectado a una base de datos.

(SX-13) **CONTABILIDAD FAMILIAR O PERSONAL** (1.200 Ptas.)
(TIMOTEO Y RAMON)

Programa diseñado para llevar a cabo la contabilidad de una economía doméstica o individual. Sistema manejado por menús.**Totalmente en castellano.**

(SX-18) **RECIBOS** (1.200 Ptas.)
(VICENTE SERRANO FRANCISCO)

Genera una base de datos y a través de un recibo matriz se generan los recibos de cada mes. Se imprimen en formularios oficiales para mandar directamente a los bancos para su cobro; muy indicado para colegios, clubs deportivos, etc. Requiere 256 Kb de RAM. **Totalmente en castellano.**

(SX-16) ESTIMACION OBJETIVA SINGULAR (1.200 Ptas.)
(SOLIS CESPEDES)

Programa muy completo para el "traiding" de su facturación, tanto propia como de proveedores, listados, etc. Liquida RENTA e IVA. Requiere un mínimo de 512 Kb y una disketera. Se recomienda impresora aunque no es imprescindible. ¡Genial! **En castellano.**

(SX-62) CODIGOS DE BARRAS ETIQUETAS (1.200 Ptas.)
(SANTIAGO BALLUS)

Permite la impresión de etiquetas combinadas (texto y códigos de barras). Puede configurarse fácilmente el tamaño, tipo de texto y posición del código de barras (standart 2/5 I, el más usado en la indústria). Posibilidad de contactar con el autor para obtener: base de datos y formatos NW-7, CODABAR, CODE 39,...) **Totalmente en castellano.**

(SX-33) SHIFT (1.200 Ptas.)
(MOISES VILALTA)

Lleve sus direcciones de amigos, clientes, programadores, etc...y consulte su información con la velocidad que siempre ha deseado; posibilidad de crear máscaras. **Totalmente en castellano.**

(EX-40) PC-OUTLINE (1.200 Ptas.)
(BROWN BAG SOFTWARE)

Programa de esquema y planificación. Le permite entrar al azar información de cualquier tipo (pensamientos, planes, ideas,etc,) y después organizarla en estructura jerárquica. Cuando ya se ha jerarquizado, usted puede visualizar la información de muchos modos.DOS 2.0 ó superior, 128 Kb y puede configurarse para ocupar únicamente 80 K mientras está almacenado en memoria.**Manual en castellano.**

(SX-7) TURBO AGENDA (1.200 Ptas.)
(JORGE LOZANO PENALVA)

Nueva Version (5.0) con más opciones de la conocida agenda; El programa dispone de: base de datos, agenda, listín telefónico, sistema mailing, menu de selección de letra para la impresora y una utilidad para comprobar el NIF...¡Muy rápida!.**Nueva versión.Totalmente en castellano.**

(EX-27) PERSONAL FINANCE MANAGER (1.200 Ptas.)
(JOHN A. MAC EVOY)

Uno de los mejores programas para el control de las finanzas personales y familiares, incluyendo control de presupuestos e inversiones.Controla hasta 10 cuentas bancarias o tarjetas de crédito.Control de vencimientos de facturas y pagos. Control de inversiones y réditos.Posibilidad de múltiples supervisiones y análisis. Manual de 48 pags.sobre el disco.Controlado por menú, de fácil utilización.

(EX-14) THE STOCK TRADER (1.200 Ptas.)
(FREEBOOTER SOFWARE,DSF ASSOCIATES)

Siga usted la evolución de sus acciones o grupos de valores.Permite representación gráfica (X-Y) del comportamiento de los valores seleccionados y compararlo con el rendimiento DOW JONES.Indica previsiones de compra-venta de acciones.Debe quedar muy calro que el programa es una buena herramienta, y no una bola de cristal.se precisa CGA.**Manual en castellano.**

(EX-51) UVESTOR (1.200 Ptas.)
(EDWARD C. BERGEN)

Sigue todas las inversiones de una cartera, como acciones,obligaciones, fondos fijos, bienes inmuebles, etc.Cálculo de réditos e informe separado para cada inversión y para cada cartera de valores. Muy valioso para la decisión de futuras inversiones. Control de varias carteras de valores (clientes). Una función especial para el control de inversiones "fantasma". Diversas funciones de apoyo y suplemento.

(SX-72) E-SCREEN (1.200 pts.)
(Esteve Valenti Morales) NUEVO

Editor de pantallas. Es capaz de crear códigos fuente para Básica, Gwbasic, Turbo Basic,DBase,Pascal,C,Asembler, Quick Basic y también crea ficheros ASCII. Requiere tarjeta CGA. **Totalmente en castellano.**

(EX-127) BASIC-TUTORIAL. (1.200 Ptas)
(AULA DE INFORMATICA JOYFE)

Aprenda facilmente a programar en basic. Incrementando progresivamente su dificultad.. **En castellano.**

(SX-53) CONFIGURACION PC (1.200 pts.)
(RAY GUTIERREZ)

Programa de utilidades: cambia el modo de la impresora, ut. de disco . Fuente en Turbo Pascal. Utiliza las interrupciones "BIOS". **Totalmente en castellano.**

(SX-35, 2 Disk.) LIBRERIA PROGRAMAS COBOL (2.400 Ptas.)
(FRANCISCO JOSE ARMERO)

Extenso conjunto de aplicaciones COBOL; pueden servir como suplemento a academias para seguir una serie de programas separados por las distintas materias,etc. **En castellano.**

(EX-18. 2 Disk.) C TUTOR (2.400 Ptas.)
(CORONADO ENTERPRISES)

Curso completo de programación C. Recomendado para el programador con experiencia que ha empleado algún otro lenguaje de alto nivel. Contiene el texto de instrucciones y el código fuente de C para cada uno de los ejemplos que se incluyen en las instrucciones. Se cubren todos los puntos del lenguage C, incluyendo las técnicas adecuadas de programación estructurada, desde el nivel elemental hasta el más sofisticado. Requiere alguna versión de compilador C.**Totalmente en castellano.**

(MX-1) YEBGEN (1.200 Ptas.)
(ANDRES JOSE MUÑOZ VERA)

Generador de esqueletos para Basic; crea estructuras programadas. Permite al programador, tanto experimentado como recién incorporado a esta disciplina, ahorrar tiempo en la producción de sus aplicaciones. Mediante la parametrización de las características de cada aplicación, puede construir el esquema básico del programa en menos de diez minutos. **Totalmente en castellano.**

FRANQUEAR EN DESTINO

TARJETA POSTAL

RESPUESTA COMERCIAL
AUTOR Nº 8861
BOC Nº 9 de 3-2-89

Apartado nº 711 F.D.
08080 BARCELONA

(GRANNY'S OLD FASHIONED SOFTWARE)

Permite una impresión con calidad de escritura de carta, con matrices de impresión sencillas (Epson, Itoh, Proprint, Star, etc). Los tipos de letra son:courier, griega, helvética, romana. BIGPRINT para grandes "titulares". Generador de nuevos símbolos o signos.

(EX-8) **SIDEWRITER** (1.200 Ptas.)
(ROBERT W.DEA)

Permite imprimir de un modo más amplio, tanto a lo ancho como en diagonal, informes largos u hojas de cálculo que no caben en 80 ó 132 columnas. A utilizar con programas como Lotus 123 ó semejantes. Impresora recomendada: IBM, Epson, Thinkjet... **Manual en castellano.**

(EX-158) **BRADFORD-FONTS** (1.200 Ptas.)
(CONCOM ENTERPRISES)

Programa perfecto para la impresión de textos realizados con Wordstar y ficheros ASCII, con múltiples tipos de letra: Hasta 5 juegos de caracteres por línea, doble altura de signos, signos griegos, ecuaciones, itálica, negrita, índices y subíndices, tachado, notas en principio y pié de página, macros,etc. Funciona con tres tipos de impresora: Tipo MX = Epson MX80, IBM Graphic Printer y compatibles, Tipo FX = Epson FX80, IBM Proprinter y compatibles, Tipo ST = Star Gemini-10X y compatibles. **Manual en castellano.**

(SX-14) **CODIMPR** (1.200 Ptas.)
(C. HERNANDEZ)

Utilidad de impresora que le permitirá enviarle códigos de control de una manera rápida y sencilla, es residente en memoria.**Totalmente en castellano.**

) **ARTE DIGITAL** (1.200 Ptas.)
(ER IANEZ)

te programa editor gráfico para realizar carteles y posters. Se tilizar con ratón. Funciona con tarjeta hércules, CGA,EGA,VGA . Puede utilizarse con ratón. **Totalmente en castellano.**

IMAGE 3D (1.200 Ptas.)
(BY).

Es un programa de diseño tridimensional que permite proyectar objetos en el espacio. Permite modificar escalas, perspectivas y tamaños. Visualización simultánea en cuatro vistas bidimensionales (ventanas). Necesita dos drives ó disco duro, requiere CGA ó EGA. **Manual en castellano.**

3 Disk) **PC-KEYDRAW** (3.600 Ptas.)
H. KIDERA)

rograma permite dibujar en la pantalla mediante el teclado, rinter. De fácil manejo, con opciones para elegir moviendo el Es un potente programa de CAD (diseño asistido por ordenaquiere CGA. **Instrucciones en castellano.**

, 3 Disk.) **DANCAD 3D** (3.600 Ptas.)
H.HUDGINS)

ma de dibujo que permite realizar dibujos complejos. Imprime icos con gran resolución (4 millones de pixels). Muy útil para ía; verificando ensamblamiento de piezas en movimiento. Puearse con plotter y ratón. Precisa un mínimo de 640 K de memoria y tarjeta gráfica. Se puede mover, rotar, agrandar, etc. Trabajando sobre un plano ó cualquier dirección. **Nueva versión.Totalmente en castellano.**

(EX-54,55,56) **SAMPLES** (3.600 Ptas.)
(DANIEL H. HUDGINS)

Aplicaciones y ejemplos del DANCAD 3D (EX-53). Contiene programa DANMOVI.

(EX-44, 2 Disk) **PROCOMM** (2.400 Ptas.)
(DATASTORM TECHNOLOGIES INS.)

Programa terminal de gran rendimiento y fácil manejo. Emula IBM-3101, DEC VT-S2/1000, ADM-3 y ANSI. Protocolos: XModem, ASCII y Kermit.

(SX-66) **CAZAVIR** (1.200 pts.)
(JORDI MAS)

NUEVO

Detector de los 24 virus más difundidos aquí en España (Viernes 13 o Jerusalem, Ping Pong o pelotita, Jerusalem Anarquia, Jerusalem B, Stoned/Marijuana, 13 de Julio, Cascade, Traceback, Flip, Disk Killer, Invader,...). **Totalmente en castellano.**

(SX-16) ESTIMACION OBJETIVA SINGULAR (1.200 P
(SOLIS CESPEDES)

Programa muy completo para el "traiding" de su facturaci propia como de proveedores, listados, etc. Liquida RENTA e quiere un mínimo de 512 Kb y una disketera. Se recomienda i aunque no es imprescindible. ¡Genial! **En castellano.**

(SX-62) CODIGOS DE BARRAS ETIQUETAS (1.200 P
(SANTIAGO BALLÚS)

Permite la impresión de etiquetas combinadas (texto y códigc rras). Puede configurarse fácilmente el tamaño, tipo de texto y del código de barras (standart 2/5 I, el más usado en la i Posibilidad de contactar con el autor para obtener: base de formatos NW-7, CODABAR, CODE 39,...) **Totalmente en castel**

(SX-33) SHIFT (1.200 P
(MOISES VILALTA)

Lleve sus direcciones de amigos, clientes, programadores, et sulte su información con la velocidad que siempre ha desead lidad de crear máscaras. **Totalmente en castellano.**

(EX-40) PC-OUTLINE (1.200 P
(BROWN BAG SOFTWARE)

Programa de esquema y planificación. Le permite entrar al a mación de cualquier tipo (pensamientos, planes, ideas,etc,) y organizarla en estructura jerárquica. Cuando ya se ha jerarqui ted puede visualizar la información de muchos modos.DOS 2.(rior, 128 Kb y puede configurarse para ocupar únicamer mientras está almacenado en memoria.**Manual en castellano.**

(SX-7) TURBO AGENDA (1.200 Ptas.)
(JORGE LOUZANO PENALVA)

Nueva Version (5.0) con más opciones de la conocida agenda; El programa dispone de: base de datos, agenda, listín telefónico, sistema mailing, menu de selección de letra para la impresora y una utilidad para comprobar el NIF...¡Muy rápida!.**Nueva versión.Totalmente en castellano.**

(EX-27) PERSONAL FINANCE MANAGER (1.200 Ptas.)
(JOHN A. MAC EVOY)

Uno de los mejores programas para el control de las finanzas personales y familiares, incluyendo control de presupuestos e inversiones.Controla hasta 10 cuentas bancarias o tarjetas de crédito.Control de vencimientos de facturas y pagos. Control de inversiones y réditos.Posibilidad de múltiples supervisiones y análisis. Manual de 48 pags.sobre el disco.Controlado por menú, de fácil utilización.

(EX-14) THE STOCK TRADER (1.200 Ptas.)
(FREEBOOTER SOFWARE.DSF ASSOCIATES)

Siga usted la evolución de sus acciones o grupos de valores.Permite representación gráfica (X-Y) del comportamiento de los valores seleccionados y compararlo con el rendimiento DOW JONES.Indica previsiones de compra-venta de acciones.Debe quedar muy calro que el programa es una buena herramienta, y no una bola de cristal.se precisa CGA.**Manual en castellano.**

(EX-51) UVESTOR (1.200 Ptas.)
(EDWARD C. BERGEN)

Sistema PC o Compatible

Ref.	Artículo	Precio
1.	.....	.....
2.	.....	.....
3.	.....	.....
4.	.....	.....
5.GRATIS	CAZAVIR	0

Gastos de envío..... 300 pts.

Total .....

Formato:
☐ 5 1/4" ☐ 3 1/2"

Es la 1ª vez que realiza un pedido:
☐ SI ☐ NO

Forma de Pago:
☐ Reembolso
☐ Adjunto talón a SITELSA
☐ Tarjeta VISA nº

Fecha de caducidad:.....
Total a Pagar:..... Firma:

Nombre:.....
Dirección:.....
C.P:..... Población:.....
Tel.:.....
Rellene la tarjeta en mayúsculas

92

mente su dificultad.. **En castellano.**

(SX-53) CONFIGURACION PC (1.200 pts.)
(RAY GUTIERREZ)

Programa de utilidades: cambia el modo de la impresora, ut. de disco . Fuente en Turbo Pascal. Utiliza las interrupciones "BIOS". **Totalmente en castellano.**

(SX-35, 2 Disk.) LIBRERIA PROGRAMAS COBOL (2.400 Ptas.)
(FRANCISCO JOSE ARMERO)

Extenso conjunto de aplicaciones COBOL; pueden servir como suplemento a academias para seguir una serie de programas separados por las distintas materias,etc. **En castellano.**

(EX-18, 2 Disk.) C TUTOR (2.400 Ptas.)
(CORONADO ENTERPRISES)

Curso completo de programación C. Recomendado para el programador con experiencia que ha empleado algún otro lenguaje de alto nivel. Contiene el texto de instrucciones y el código fuente de C para cada uno de los ejemplos que se incluyen en las instrucciones. Se cubren todos los puntos del lenguage C, incluyendo las técnicas adecuadas de programación estructurada, desde el nivel elemental hasta el más sofisticado. Requiere alguna versión de compilador C.**Totalmente en castellano.**

(MX-1) YEBGEN (1.200 Ptas.)
(ANDRES JOSE MUÑOZ VERA)

Generador de esqueletos para Basic; crea estructuras programadas. Permite al programador, tanto experimentado como recién incorporado a esta disciplina, ahorrar tiempo en la producción de sus aplicaciones. Mediante la parametrización de las características de cada aplicación, puede construir el esquema básico del programa en menos de diez minutos. **Totalmente en castellano.**

Sistema PC o Compatible

Ref.	Artículo	Precio
1.	.....	.....
2.	.....	.....
3.	.....	.....
4.	.....	.....
5.GRATIS	CAZAVIR	0

Gastos de envío..... 300 pts.

Total .....

Formato: ☐ 5 1/4" ☐ 3 1/2"

Es la 1ª vez que realiza un pedido: ☐ SI ☐ NO

Forma de Pago:

☐ Reembolso

☐ Adjunto talón a SITELSA

☐ Tarjeta VISA nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Fecha de caducidad: .....

Total a Pagar: .....

Firma:

Nombre: .....

.....

Dirección: .....

C.P.: ..... Población: .....

Tel.: .....

Rellene la tarjeta en mayúsculas

(GRANNY'S OLD FASHIONED SOFTWARE)

Permite una impresión con calidad de escritura de carta, con matrices de impresión sencillas (Epson, Itoh, Proprint, Star, etc). Los tipos de letra son:courier, griega, helvética, romana. BIGPRINT para grandes "titulares". Generador de nuevos símbolos o signos.

(EX-8) **SIDEWRITER** (1.200 Ptas.)
(ROBERT W.DEA)

Permite imprimir de un modo más amplio, tanto a lo ancho como en diagonal, informes largos u hojas de cálculo que no caben en 80 ó 132 columnas. A utilizar con programas como Lotus 123 ó semejantes. Impresora recomendada: IBM, Epson, Thinkjet... **Manual en castellano.**

(EX-158) **BRADFORD-FONTS** (1.200 Ptas.)
(CONCOM ENTERPRISES)

Programa perfecto para la impresión de textos realizados con Wordstar y ficheros ASCII, con múltiples tipos de letra: Hasta 5 juegos de caracteres por línea, doble altura de signos, signos griegos, ecuaciones, itálica, negrita, índices y subíndices, tachado, notas en principio y pié de página, macros,etc. Funciona con tres tipos de impresora: Tipo MX = Epson MX80, IBM Graphic Printer y compatibles, Tipo FX = Epson FX80, IBM Proprinter y compatibles, Tipo ST = Star Gemini-10X y compatibles. **Manual en castellano.**

(SX-14) **CODIMPR** (1.200 Ptas.)
(C. HERNANDEZ)

Utilidad de impresora que le permitirá enviarle códigos de control de una manera rápida y sencilla, es residente en memoria.**Totalmente en castellano.**

) **ARTE DIGITAL** (1.200 Ptas.)
(ER IAÑEZ)

te programa editor gráfico para realizar carteles y posters. Se tilizar con ratón. Funciona con tarjeta hércules, CGA,EGA,VGA . Puede utilizarse con ratón. **Totalmente en castellano.**

IMAGE 3D (1.200 Ptas.)
(BY).

Es un programa de diseño tridimensional que permite proyectar objetos en el espacio. Permite modificar escalas, perspectivas y tamaños. Visualización simultánea en cuatro vistas bidimensionales (ventanas). Necesita dos drives ó disco duro, requiere CGA ó EGA. **Manual en castellano.**

3 Disk) **PC-KEYDRAW** (3.600 Ptas.)
H. KIDERA)

rograma permite dibujar en la pantalla mediante el teclado, rinter. De fácil manejo, con opciones para elegir moviendo el Es un potente programa de CAD (diseño asistido por ordenaquiere CGA. **Instrucciones en castellano.**

3, 3 Disk.) **DANCAD 3D** (3.600 Ptas.)
H.HUDGINS)

ma de dibujo que permite realizar dibujos complejos. Imprime icos con gran resolución (4 millones de pixels). Muy útil para fa; verificando ensamblamiento de piezas en movimiento. Puearse con plotter y ratón. Precisa un mínimo de 640 K de memoria y tarjeta gráfica. Se puede mover, rotar, agrandar, etc. Trabajando sobre un plano ó cualquier dirección. **Nueva versión.Totalmente en castellano.**

(EX-54,55,56) **SAMPLES** (3.600 Ptas.)
(DANIEL H. HUDGINS)

Aplicaciones y ejemplos del DANCAD 3D (EX-53). Contiene programa DANMOVI.

(EX-44, 2 Disk) **PROCOMM** (2.400 Ptas.)
(DATASTORM TECHNOLOGIES INS.)

Programa terminal de gran rendimiento y fácil manejo. Emula IBM-3101, DEC VT-S2/1000, ADM-3 y ANSI. Protocolos: XModem, ASCII y Kermit.

(SX-66) **CAZAVIR** (1.200 pts.)
(JORDI MAS)

NUEVO

Detector de los 24 virus más difundidos aquí en España (Viernes 13 o Jerusalem, Ping Pong o pelotita, Jerusalem Anarquia, Jerusalem B, Stoned/Marijuana, 13 de Julio, Cascade, Traceback, Flip, Disk Killer, Invader,...). **Totalmente en castellano.**

(SX-16) ESTIMACION OBJETIVA SINGULAR (1.200 P
(SOLIS CESPEDES)

Programa muy completo para el "traiding" de su facturaci propia como de proveedores, listados, etc. Liquida RENTA e quiere un mínimo de 512 Kb y una disketera. Se recomienda i aunque no es imprescindible. ¡Genial! **En castellano.**

(SX-62) CODIGOS DE BARRAS ETIQUETAS (1.200 P
(SANTIAGO BALLÚS)

Permite la impresión de etiquetas combinadas (texto y códigc rras). Puede configurarse fácilmente el tamaño, tipo de texto y del código de barras (standart 2/5 I, el más usado en la i Posibilidad de contactar con el autor para obtener: base de formatos NW-7, CODABAR, CODE 39,...) **Totalmente en castel**

(SX-33) SHIFT (1.200 P
(MOISES VILALTA)

Lleve sus direcciones de amigos, clientes, programadores, et sulte su información con la velocidad que siempre ha deseado lidad de crear máscaras. **Totalmente en castellano.**

(EX-40) PC-OUTLINE (1.200 P
(BROWN BAG SOFTWARE)

Programa de esquema y planificación. Le permite entrar al a mación de cualquier tipo (pensamientos, planes, ideas,etc,) y organizarla en estructura jerárquica. Cuando ya se ha jerarqui ted puede visualizar la información de muchos modos.DOS 2.0 rior, 128 Kb y puede configurarse para ocupar únicamer mientras está almacenado en memoria.**Manual en castellano.**

(SX-7) TURBO AGENDA (1.200 Ptas.)
(JORGE LOUZANO PENALVA)

Nueva Version (5.0) con más opciones de la conocida agenda; El programa dispone de: base de datos, agenda, listín telefónico, sistema mailing, menu de selección de letra para la impresora y una utilidad para comprobar el NIF...¡Muy rápida!.**Nueva versión.Totalmente en castellano.**

(EX-27) PERSONAL FINANCE MANAGER (1.200 Ptas.)
(JOHN A. MAC EVOY)

Uno de los mejores programas para el control de las finanzas personales y familiares, incluyendo control de presupuestos e inversiones.Controla hasta 10 cuentas bancarias o tarjetas de crédito.Control de vencimientos de facturas y pagos. Control de inversiones y réditos.Posibilidad de múltiples supervisiones y análisis. Manual de 48 pags.sobre el disco.Controlado por menú, de fácil utilización.

(EX-14) THE STOCK TRADER (1.200 Ptas.)
(FREEBOOTER SOFWARE,DSF ASSOCIATES)

Siga usted la evolución de sus acciones o grupos de valores.Permite representación gráfica (X-Y) del comportamiento de los valores seleccionados y compararlo con el rendimiento DOW JONES.Indica previsiones de compra-venta de acciones.Debe quedar muy calro que el programa es una buena herramienta, y no una bola de cristal.se precisa CGA.**Manual en castellano.**

(EX-51) UVESTOR (1.200 Ptas.)
(EDWARD C. BERGEN)

Apartado nº 711 F.D.
08080 BARCELONA

RESPUESTA COMERCIAL
AUTOR Nº 8861
BOC Nº 9 de 3-2-89

TARJETA POSTAL

FRANQUEAR EN DESTINO

mente su dificultad.. **En castellano.**

(SX-53) CONFIGURACION PC (1.200 pts.)
(RAY GUTIERREZ)

Programa de utilidades: cambia el modo de la impresora, ut. de disco . Fuente en Turbo Pascal. Utiliza las interrupciones "BIOS". **Totalmente en castellano.**

(SX-35, 2 Disk.) LIBRERIA PROGRAMAS COBOL (2.400 Ptas.)
(FRANCISCO JOSE ARMERO)

Extenso conjunto de aplicaciones COBOL; pueden servir como suplemento a academias para seguir una serie de programas separados por las distintas materias,etc. **En castellano.**

(EX-18, 2 Disk.) C TUTOR (2.400 Ptas.)
(CORONADO ENTERPRISES)

Curso completo de programación C. Recomendado para el programador con experiencia que ha empleado algún otro lenguaje de alto nivel. Contiene el texto de instrucciones y el código fuente de C para cada uno de los ejemplos que se incluyen en las instrucciones. Se cubren todos los puntos del lenguage C, incluyendo las técnicas adecuadas de programación estructurada, desde el nivel elemental hasta el más sofisticado. Requiere alguna versión de compilador C.**Totalmente en castellano.**

(MX-1) YEBGEN (1.200 Ptas.)
(ANDRES JOSE MUÑOZ VERA)

Generador de esqueletos para Basic; crea estructuras programadas. Permite al programador, tanto experimentado como recién incorporado a esta disciplina, ahorrar tiempo en la producción de sus aplicaciones. Mediante la parametrización de las características de cada aplicación, puede construir el esquema básico del programa en menos de diez minutos. **Totalmente en castellano.**

(EX-41) VISIBLE PASCAL (1.200 Ptas.)
(WILLIAM HAPGOOD ASOCATES)

Perfecto para aprender Pascal y programar con él. 128 Kb, DOS 2.0 ó superior.No requiere tarjeta gráfica.**Totalmente en castellano**

(EX-111) BATCH FILE TUTORIAL (1.200 Ptas.)
(WARREN CRAYCROFT)

Con este programa Vd. aprenderá a elaborar sus propios Batch-programas, y a utilizar realmente este lenguaje de programación. Contiene muchos programas de ayuda que frecuentemente le resultarán útiles.**Totalmente en castellano.**

(EX-93, 2 Disk) HERCULES UTILITIES (2.400 Ptas.)
(BILL DICKSON)

Conjunto de utilidades prácticas para los usuarios de Hercules.Contiene rutinas de gráficos, proporciona soporte de gráficos sencillos,permite exponer el contenido de un fichero en la tarjeta de gráficos y mostrar el dibujo que se quiera. Explica los parámetros de programación para la tabla de gráficos. Queda residente al terminar. Contiene DEMO, programa sencillo de prueba, explicación con detalle del funcionamiento del programa.Lista preliminar de funciones de gráfico Hercules optimizada para obtener velocidad de ejecución. Puede examinar, modificar y cear su biblioteca.

AYUDAS PARA LA IMPRESORA

(SX-55) RAM BUFFER. (1.200 Ptas.)
(OSCAR LATORRE.)

Crea un buffer para la impresora evitando que los programas se detengan al imprimir. Residente en memoria.Opción de acceder a un panel de control desde el programa que se utilice.**Totalmente en castellano.**

(EX-68) LQ PRINTER UTILITY (1.200 Ptas.)
(GRANNY'S OLD FASHIONED SOFTWARE)

Permite una impresión con calidad de escritura de carta, con matrices de impresión sencillas (Epson, Itoh, Proprint, Star, etc). Los tipos de letra son:courier, griega, helvética, romana. BIGPRINT para grandes "titulares". Generador de nuevos símbolos o signos.

(EX-8) SIDEWRITER (1.200 Ptas.)
(ROBERT W.DEA)

Permite imprimir de un modo más amplio, tanto a lo ancho como en diagonal, informes largos u hojas de cálculo que no caben en 80 ó 132 columnas. A utilizar con programas como Lotus 123 ó semejantes. Impresora recomendada: IBM, Epson, Thinkjet... **Manual en castellano.**

(EX-158) BRADFORD-FONTS (1.200 Ptas.)
(CONCOM ENTERPRISES)

Programa perfecto para la impresión de textos realizados con Wordstar y ficheros ASCII, con múltiples tipos de letra: Hasta 5 juegos de caracteres por línea, doble altura de signos, signos griegos, ecuaciones, itálica, negrita, índices y subíndices, tachado, notas en principio y pié de página, macros,etc. Funciona con tres tipos de impresora: Tipo MX = Epson MX80, IBM Graphic Printer y compatibles, Tipo FX = Epson FX80, IBM Proprinter y compatibles, Tipo ST = Star Gemini-10X y compatibles. **Manual en castellano.**

(SX-14) CODIMPR (1.200 Ptas.)
(C. HERNANDEZ)

Utilidad de impresora que le permitirá enviarle códigos de control de una manera rápida y sencilla, es residente en memoria.**Totalmente en castellano.**

GRAFICOS Y CAD

(SX-50) ARTE DIGITAL (1.200 Ptas.)
(LUIS JAVIER IAÑEZ)

Excelente programa editor gráfico para realizar carteles y posters. Se puede utilizar con ratón. Funciona con tarjeta hércules, CGA,EGA,VGA Y MCGA. Puede utilizarse con ratón. **Totalmente en castellano.**

(EX-6) IMAGE 3D (1.200 Ptas.)
(PAUL LUBY).

Es un programa de diseño tridimensional que permite proyectar objetos en el espacio. Permite modificar escalas, perspectivas y tamaños. Visualización simultánea en cuatro vistas bidimensionales (ventanas). Necesita dos drives ó disco duro, requiere CGA ó EGA. **Manual en castellano.**

(EX-9, 3 Disk) PC-KEYDRAW (3.600 Ptas.)
(EDWARD H. KIDERA)

Este programa permite dibujar en la pantalla mediante el teclado, zoom printer. De fácil manejo, con opciones para elegir moviendo el cursor. Es un potente programa de CAD (diseño asistido por ordenador).Requiere CGA. **Instrucciones en castellano.**

(EX-53, 3 Disk.) DANCAD 3D (3.600 Ptas.)
(DANIEL H.HUDGINS)

Programa de dibujo que permite realizar dibujos complejos. Imprime los gráficos con gran resolución (4 millones de pixels). Muy útil para ingeniería; verificando ensamblamiento de piezas en movimiento. Puede utilizarse con plotter y ratón. Precisa un mínimo de 640 K de memoria y tarjeta gráfica. Se puede mover, rotar, agrandar, etc. Trabajando sobre un plano ó cualquier dirección. **Nueva versión.Totalmente en castellano.**

(EX-54,55,56) SAMPLES (3.600 Ptas.)
(DANIEL H. HUDGINS)

Aplicaciones y ejemplos del DANCAD 3D (EX-53). Contiene programa DANMOVI.

COMUNICACION

(EX-44. 2 Disk) PROCOMM (2.400 Ptas.)
(DATASTORM TECHNOLOGIES INS.)

Programa terminal de gran rendimiento y fácil manejo. Emula IBM-3101, DEC VT-S2/1000, ADM-3 y ANSI. Protocolos: XModem, ASCII y Kermit.

SOS UTILIDADES PROG. DE AYUDA

(SX-66) CAZAVIR (1.200 pts.) NUEVO
(JORDI MAS)

Detector de los 24 virus más difundidos aquí en España (Viernes 13 o Jerusalem, Ping Pong o pelotita, Jerusalem Anarquia, Jerusalem B, Stoned/Marijuana, 13 de Julio, Cascade, Traceback, Flip, Disk Killer, Invader,...). **Totalmente en castellano.**

(EX-135) ANTI-VIRUS PROGRAMS (1.200 Ptas.)
(ANDY HOPKINS)

Seis programas para la identificación en el software de los virus de más amplia difusión. Entre otras cosas, se comprueba si determinados ficheros pueden ser alterados, y elabora protección (backup) del FAT y registros básicos de un disco duro. También impide que se introduzcan virus en el COMMAND.COM y se localizan los programas peligrosos. Programa muy importante y valioso. Imprescindible para todo usuario de PC. **Manual en castellano.**

(EX-1) CGA-HERCULES EMULATION (1.200 Ptas.)
(ATHENA DIGITAL SOFTWARE)

Permite utilizar programas CGA con la tarjeta Hércules.Tres programas distintos para las diferentes posibilidades de Hardware. La experiencia demuestra que con estos tres programas pueden funcionar aproximadamente un 90% de los programas CGA con la tarjeta Hércules. **Totalmente en castellano.**

(EX-128) HARDDISK TESTER. (1.200 Ptas.)
(P.R. FLETCHER)

Compruebe su disco duro a fondo con 20 programas-test distintos. Marca los sectores peligrosos y "traslada" los programas a lugar seguro. Se recomienda su utilización de forma regular, para localizar de forma precoz posibles daños posteriores.**Totalmente en castellano.**

(EX-43). DOSAMATIC. (1.200 Ptas)
(MARIN PACIFIC SOFTWARE)

Utilidad para activar tareas que permite cargar varios programas para manipularlos con comandos de una sola tecla. Visualiza, clasifica, renombra, corrige, imprime,comprueba,copia y borra.**Manual en castellano.**

(EX-98, 3 Disk) ULTRA UTILITIES (3.600 Ptas.)
(NORM DATRIQUIN)

Colección de programas que le permitiran acceder directamente a los circuitos de control de los lectores de discos de su IBM-PC y del PC-DOS forman un sistema integrado gobernado por menú, con el que se puede recuperar un fichero borrado accidentalmente(U-File),observar y modificar archivos,sectores y pistas(U-format),etc.Incluye,tambien,un generador de bases de datos muy sencillo de utilizar,le ahorrará horas de trabajo.Recomendado para usuarios con conocimientos técnicos. **Manual en castellano.**

(EX-13) PC-PROJECT MANAGEMENT. (1.200 Ptas)
(LEEN SHEPARD)

Contiene un sistema completo para la dirección de proyectos. Posibilita el control de 1000 tareas, subcontratos, fechas de contratación, informes de costos, cashflow, camino crítico, tablas de Gantt; grandes posibilidades de aplicación y fácil manejo.

(EX-31). DBS-KAT (1.200 Ptas.)
(APPLIED FORESIGHT INC.)

Catalogador de diskettes de gran capacidad. puede gestionar hasta 9999 diskettes y 16 millones de nombres de archivos en una base de datos central.DOS 2.00 o mayor, disco duro y 256 Kb.

(EX-169) UTILIDADES SM1 (1.200 Ptas.)
(PETER NORTON)

Programa que incluye un listado del directorio para poner en el sobre del disco.Con código fuente en el ensamblador y una versión para C.ITOH prowriter.Se incluyen otras muchas utilidades como disco RAM con código fuente y programas e información para desproteger algunos de los programas más conocidos.Incluye tambien un programa rápido de formateo y copia de diskettes.Mejora el copy del DOS y cuatro buffers para impresora simultáneos.FCOPY opera en el ordenador personal IBM PC o compatible de 256K de memoria,dos unidades de diskettes y DOS 1.1

(SX-2) EASYBOOT (1.200 Ptas.)

Programa que crea, modifica y ejecuta ficheros de menús; desde los cuales pulsando una tecla pueden correr cualquier comando del sistema operativo o cualquier aplicación que disponga su sistema. **Totalmente en castellano**

(EX-152) HEALTH RISK (1.200 Ptas.)
(ARDEN LASHTON Jr.)

Con él se puede comprobar su estado de salud y averiguar los factores de riesgo.El programa es adecuado tanto para médicos como para otros profesionales relacionados con la medicina, como también para no profesionales, siempre que estén relacionados con el argot médico.Programa profesional y muy valioso.**Totalmente en castellano.**

(SX-28, 2 Disk) DIETAS (2.400 Ptas.)
(ANTONIO VILLEGAS)

Programa muy recomendale para médicos y personas que lleven el control de la nutrición (atletas y deportistas en general). El programa informa de la composición de los alimentos en calorías, lípidos, proteinas, etc... Hace representaciones gráficas para una correcta interpretación de las composiciones. Requiere targeta gráfica. **Totalmente en castellano.**

(EX-108, 2 Disk) FAMILY HISTORY SYSTEM (2.400 Ptas.)
(PHILIP E. BROWN)

Programa amplio pero de fácil manejo, con el que se establece la relación entre antepasados, descendientes y parientes. Diversos formatos de información (Por ejemplo, por grupos familiares) y formas de representación (árboles). Hasta 9999 personas.**Manual en castellano.**

(EX-109) TERRA TIME + WORLD CITY DISTANCE COMPUTER (1.200 Ptas.)
(GEOGR. SOFTWARE)

Muestra la hora local de todo el mundo, además de diversas funciones adicionales. El World City Distance Computer calcula la distancia entre las ciudades del mundo en millas y kilómetros y da el tiempo medio de vuelo. Especialmente atractivo con monitor en color. Imagen en modo de 24 horas. Técnica de ventana.

(SX-3) CIRCUITOS (1.200 Ptas.)
(AGUSTIN FROUFE QUINTAS)

Programa de simulación de puertas lógicas.Permite diseñar y chequear circuitos lógicos simples.**Totalmente en castellano.**

(EX-52) COMPOSER (1.200 Ptas.)
(OAK TREE SOFTWARE)

Magnífico programa creador de música con una gran documentación.Las notas aparecen en la pantalla y pueden ser memorizadas, impresas y, naturalmente, ejecutadas. Funciona con cualquier tarjeta gráfica, pero no se visualiza con monitores de fósforo.**En castellano.**

(EX-23) PC-MUSICIAN (1.200 Ptas.)
(CHRISTOFER WILEY)

Programa que transformará su ordenador en un músico privado. Permite entrar la música empleando la notación musical, a partir de partituras o de sus propias composiciones originales.

(EX-125) MUSIC (1.200 Ptas.)
(JAN CHARVAT)

Ayuda a llevar el archivo de sus álbumes de cintas y de todos los títulos de canciones que contiene almacenado la información sobre ellos de tal modo que, Vd.puede localizar inmediatamente cualquiera de ellos, incluso una sola canción. Puede añadir, quitar o cambiar cual-

quier información en todo momento, y las listas resultantes se mantienen siempre al dia en orden alfabético. MS-DOS 2.11 o superior.

(SX-45) **FETRIS** (1.200 Ptas.)
(FEDERICO PENA SUAREZ).

Famosísimo juego en el que tiene que girar las piezas que van cayendo para que encajen en el puzzle.Muy adictivo. Requiere tarjeta CGA o hércules.**Totalmente en castellano**

(SX-68) **DECINE** NUEVO (1.200 pts.)
(Jose Antonio Gonzalez Nieto)

Programa que muestra las imágenes de 16 famosas películas. La imagen seleccionada se desintegra en piezas formando un puzzle que debe ser recompuesto en el menor tiempo posible. Durante el montaje del puzzle aparecen preguntas relativas a la película seleccionada. Requiere 256 Kb, MS-DOS 2.00 o superior y tarjeta gráfica CGA. **Totalmente en castellano.**

(SX-69) **SOLITAR** NUEVO (1.200 pts.)
(Mariano Alvarez Fernandez)

Adictivo juego del solitario con baraja española. Requiere tarjeta gráfica CGA y se recomienda monitor en color. **Totalmente en castellano.**

(SX-46) **CHECHO'S PACK** (1.200 Ptas.)
(J.SANTAMARIA Y M.F.CARBALLO).

Paquete de 3 juegos manejables por teclado. Juegos de: laberinto, naves y basket. Requiere tarjeta CGA.**Totalmente en castellano.**

(SX-75) **KIDKEY** NUEVO (1.200 pts.)
(Moisés Vilalta Pons)

Ideal para aprender mecanografía jugando. Asombrosos gráficos, sonido y música para un divertidísimo videojuego que representa un nuevo concepto en software educativo. Requiere 512 Kb y tarjeta CGA. **Totalmente en castellano.**

(SX-47) **RISK** (1.200 Ptas.)
(F.J. MARTINEZ FERNANDEZ).

Divertidisimo juego de " Consigue el control del mundo", Los jugadores tienen que cumplir unas misiones valiéndose de su estrategia, el ordenador ejecuta los cálculos automáticamente.**Totalmente en castellano.**

(SX-48) **TIR & RIUWAR** (1.200 Ptas..)
(GUILLEM SOLÁ)

Fabulosos juegos de tiro al plato y juego bélico.Prueba ya tu puntería.Requiere CGA. **Totalmente en castellano.**

(EX-29) **SUPER PINBALL** (1.200 Ptas.)
(RUSS FISHER DOUGLAS)

Cinco magníficos juegos de millón; simplemente GO y elegir el juego. 128 Kb y drive de disco y una tarjeta CGA.**Totalmente en castellano.**

(SX-31) **DARDOS** (1.200 Ptas)
(AGUSTIN FROUFE)

Divertidísimo programa en el cual tiene que salvar numerosos obstáculos recorriendo laberintos con el constante peligro de los dardos que le persiguen. Gran resolución de gráficos. Requiere tarjeta EGA. **Totalmente en castellano.**

(SX-30) **BIORRITMOS** (1.200 Ptas.)
(ALBERTO QUINTERO)

Aplicación para el cálculo y representación gráfica de las curvas Biorrítmicas; expresando los estados físico, anímico e intelectual. Podrá determinar los días críticos, mediante la combinación gráfica de las tres curvas anteriores (media de los estados). Requiere tarjeta gráfica. **Totalmente en castellano.**

(SX-73) **COVERMAKER** NUEVO (1.200 pts.)
(Jorge Louzao Penalva)

Está indicado para generar fundas de cassettes, con un título y 11 nombres de canciones como máximo para cada cara. Imprime toda la estructura de la funda. Requiere impresora. **Totalmente en castellano.**

(EX-25) **FLIGHT SIMULATOR** (1.200 Ptas)
(RUSS MCALLISTER)

Simulador de vuelo del 747. Los pilotos consideran este programa de gran calidad profesional y realista. **Manual en castellano.**

(EX-120) **3DCHESS** (1.200 Ptas)
(RICHARD LANG)

Perfecta imágen en pantalla. Cambiable de 2D a 3D. Diversas funciones adicionales, como por ejemplo, niveles de juego, registro en impresora, análisis de juego, replay, etc. Precisa CGA o Hércules. **En castellano.**

(SX-56) **COMO SER UN SINVERGÜENZA CON LAS SEÑORAS.** (1.200 Ptas).
(A.HOBSY)

Nueva concepción del uso del ordenador. Entreténgase y pase un buen rato con sus amigos.**Totalmente en castellano.**

(SX- 57) **AUTOMATAS CELULARES.** (1.200 pts.)
(ANTONIO LEON SANCHEZ.)

Programa de divulgación científica sobre un tema de actualidad y gran interés en diversas areas de la ciencia. Resulta muy atractivo por sus cualidades lúdicas y estéticas. Requiere tarjeta CGA.**Totalmente en castellano.**

(EX-130) **YACHT RACE SIMULATION** (1.200 Ptas.)
(WIND PRODUCTIONS)

Rescate a los naufrágos de las tormentas y peligros en que se encuentran, navega con tu embarcación y salva los obstáculos que te van surgiendo.Se recomienda CGA color.**Totalmente en castellano.**

(EX-26) **MONOPOLY PC** (1.200 Ptas)
(DON PHILLIP GIBSON)

TARIFAS ESPECIALES

DISKETTES CON PROGRAMAS

de 1 a 4: 1.200 ptas p.u	de 10 a 24: 1.000 ptas p.u	de 50 a 99: 850 ptas p.u
de 5 a 9: 1.100 ptas p.u	de 25 a 49: 920 ptas p.u	de 100 a +: 800 ptas p.u

Para discos de 3 1/2", añadir 150 ptas. por diskette y 300 ptas. para gastos de envio

DISKETTES VIRGENES

de 1 a 49: 5 1/4 100 ptas p.u; 3 1/2 225 ptas p.u	de 100 a 199: 5 1/4 85 ptas p.u; 3 1/2 210 ptas p.u	de 500 a +: 5 1/4 70 ptas p.u; 3 1/2 175 ptas p.u
de 50 a 99: 5 1/4 90 ptas p.u; 3 1/2 225 ptas p.u	de 200 a 499: 5 1/4 75 ptas p.u; 3 1/2 185 ptas p.u	

Gastos de envio. 300 ptas

•MAXIMA CALIDAD
•VERIFICADOS
•PRESTIGIOSA MARCA

5 1/4" dc/dd (360K) - 3 1/2" dc/dd (720 K)

Aunque no conozca este juego de mesa le será fácil entenderlo desde el programa. El ordenador no le dejará infringir ninguna regla y registrará todas sus propiedades, casas, hoteles, alquileres y dinero.

(EX-92) CROSSWORD (1.200 Ptas.)
(PC HELP-LINE)

Concebido principalmente para educadores pero pueden emplearlo todos aquellos a quienes guste crear o resolver crucigramas. Proporciona los instrumentos necesarios para presentar un crucigrama en la pantalla.256K y un drive de floppy.Impresora opcional. **Manual en castellano.**

(EX-126) GAMBLING HITS (1.200 Ptas.)
(BILL SAILER/VINCENT BLY)

18 programas recreativos. Algunos de ellos en color, pero pueden funcionar con monitor en blanco y negro. Admiten Joystic o teclado. Algunos de ellos requieren intérprete de basic como GWBASIC o PBASIC(EX-101).**Totalmente en castellano.**

(EX-178, 2 Disk.) FORD SIMULATOR (2.400 Ptas.)
(SOFT AD GROUP INC)

Conduzca su coche por ordenador! Podrá elegir el tipo de coche, tipo de tracción, etc... Requiere tarjeta gráfica CGA.Fácil de utilizar.Nueva versión.

(SX-11, 2 Disk) LOTERIA PRIMITIVA (2.400 Ptas.)
(JAVIER RUBIO NAVARRO)

Una de las utilidades es generar combinaciones con reducción. Totalmente en castellano.Nueva versión.Requiere disco duro.

(SX-58) MADINITK (2.400 Ptas.)
(FRANCISCO GARCIA ORTEGA)

Programa de tipo conversacional con pantallas gráficas. Requiere CGA. **Totalmente en castellano**

+ − ESTADISTICA Y MATEMATICAS

(SX-15) MATRIX (1.200 Ptas.)
(FELIX RAMIREZ SALINAS)

Programa de cálculo matricial y resolución de ecuaciones destinado a todos aquellos que deban realizar operaciones complejas con vectores y matrices.256 Kb, targeta CGA y monitor color. **Totalmente en castellano.**

(EX-84) CRITICAL PATH METHOD (1.200 Ptas.)
(GLEN F. WEIEN)

Paquete de programas que realiza el análisis del método del camino crítico.Está concebido para que lo empleen los estudiantes y profesores que se ocupan del método del camino crítico en sus clases de gestión o ingenieria.Excelente para pryectos pequeños y medianos de hasta 200 actividades.Requiere 128K.PC-DOS 1.1 o superior y un drive de disco.Conveniente tener una impresora.

FORMACION

(MX-4) INGLES (1.200 Ptas.)
(PRUDENCIO RUIZ)

Programa para aprender ingles.Consta de un menu de selección de funciones principales.Sirve como diccionario y para realizar ejercicios tipo examen.Se puede realizar las siguientes funciones:crear diccionario,añadir nuevas palabras,corregir errores, traducir,listar por pantalla/impresora,exámenes,etc.512K de memoria.**En castellano.**

(SX-70) ¿QUE ES LA QUIMICA? (1.200 pts.)
(Bernardo Calero) NUEVO

Programa de educación dirigida a las personas que estén estudiando química inorgánica, o para aquellas que quieran repasarla de una forma entretenida. **Totalmente en castellano.**

*(MX-15) APRENDA A ESCRIBIR A MAQUINA (1.200 Ptas.)
(P. ARNIGER & F. FEI)

Mediante este sistema de asimilación podrá escribir con gran rapidez. Empleado en escuelas de aprendizaje. También está indicado para principiantes en el uso del ordenador.**En castellano.**

*(MX-16) ENTRENAMIENTO PARA MECANOGRAFIA (1.200 Ptas.)
(P. ARNIGER & F. FEI)

Corrige todos los errores que se han cometido en la práctica de los ejercicos, indica las pulsaciones por minuto en que se ha realizado el ejercicio,etc. **En castellano.**

(SX-5, 3 Disk) ELECTRONICA (3.600 Ptas.)
(CENTRO ELECTRONICO CANARIO)

Curso de electrónica, transistores y electrónica digital. Paquete de programas para aprender materias de electrónica. **Totalmente en castellano**

(SX-10, 2 Disk) ATLAS (2.400 Ptas.)
(M.A. ESPINA)

Programa para aprender geografía, luego se hará un test de los conocimientos adquiridos. Pensado para que los niños tomen el primer contacto con los mapas geográficos. Requiere CGA **Totalmente en castellano.**

(SX-22) QUIMICA ORGANICA (1 200 Ptas.)
(ESPINA CARAZO)

Presentado de manera atractiva, con simulaciones. Muy indicado para colegios y academias, que verán en este programa una ayuda inestimable a la vez que mejorarán su imagen profesional y rendimientos.Requiere targeta gráfica. **Totalmente en castellano.**

(SX-54,7 disk) CURSO DE BASIC ESTRUCTURADO (7.700 pts.)
(R. DE MIGUEL)

Completisimo curso de BASIC estructurado. Muy adecuado para adquirir los conocimientos necesarios para convertirse en un experto programador. **Totalmente en castellano.**

(SX-59, 6 disk.) CURSO DE BASIC BASICO (6.600 Ptas.)
(RAMÓN DE MIGUEL)

Aprenda rapidamente Basic en 14 lecciones. Dispone de ejercicios y ejemplos. **Totalmente en castellano.**

* Programas que sólo se pueden arrancar 20 veces

La amenaza que vino del espacio

Desde que el hombre supo que las fronteras de sus viajes iban más allá de los límites de la Tierra, la posibilidad de contactar con seres extraterrestres se convirtió en algo más que un sueño. Pero ¡cuidado! puede que no todos los hombrecillos verdes sean amables.

Actualmente el Voyager 2 navega sin tripulación hacia los confines del universo con un mensaje de paz y amistad dirigido por la raza humana a posibles formas de vida alienígenas. Pero no es la primera vez que un proyecto de este tipo se lleva a cabo. Hace ya mucho, en 1973, el Pioneer 10 abandonó el Sistema Solar con una misión parecida. Hoy, en 3021, el Pioneer 10 regresa a la Tierra a bordo de una nave extraterrestre. Desafortunadamente, su tripulación no es todo lo amistosa que pudiera desearse y antes de abandonar la nave conectaron el mecanismo de autodestrucción. Ni que decir tiene que nuestra misión consiste en penetrar allí y desactivar ese mecanismo.

Extreme no es un juego fácil, ni mucho menos. Cierto es que en cada partida se avanza un poco más que en la anterior, pero el progreso resulta tan lento que puede llevarnos al límite de la psicosis destructiva de joysticks, teclados e incluso monitores. Y todo esto viene motivado en parte por la ausencia de instrucciones en el manual. No resulta fácil jugar las primeras partidas sin ninguna explicación sobre el armamento, porque de entrada nos encontramos recluidos en un recinto cerrado sin posibilidad de escapatoria por la izquierda y con unas compuertas que nos impiden el paso por la derecha. Hay que jugar un poco para adivinar que la navecilla que sobrevuela la parte superior izquierda del recinto inicial nos proporciona otros armamentos y ventajas si disparamos sobre ella, y que precisamente el uso de una de estas ventajas nos permite adquirir la velocidad necesaria para burlar las compuertas de la derecha y acceder así a otras escenas del mapeado.

Pero parece ser que no será éste el único problema con el que nos vamos a topar. En todo momento debemos estrujarnos un poco el cerebro para llevar a cabo una determinada misión: recuperar el cristal de energía, vestir trajes de hidronauta y sumergirse en tanques de combustible, usar el exoesqueleto que aparece en la portada del juego... Y la verdad es que, tras un primer acercamiento en el que pensamos encontrarnos tan sólo con un arcade de disparos, tener que pensar un poco para poder avanzar en el juego no parece tan mala idea.

De todas formas, aquí tenéis unos pequeños consejos para que la misión os resulte lo más sencilla posible desde la primera partida:

- Comenzamos a jugar bajo un haz de luz que baña a nuestro personaje. Esta luz no significa que estemos siendo teletransportados a la nave ni mucho menos, sino que nos regenera la energía y el número de disparos que podemos efectuar. Podemos hacer uso de esta ventaja en cualquier momento.
- Teniendo en cuenta la ayuda anterior, no hay que preocuparse de la escasez de disparos a la hora de gastarlos para conseguir Turbo y Shield. Así que usa todos los que consideres necesarios, pero no te entretengas demasiado o el paso del tiempo será irrecuperable.

En la versión Amstrad CPC los gráficos están muy bien tratados. (Amstrad CPC)

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

Los gráficos en Mode 0 aprovechan bien el color, y aunque no son precisamente espectaculares, se incluyen algunos efectos y pantallas que no están del todo mal. El aspecto sonoro tampoco es demasiado destacable, correcto y agradable como mucho. Pero donde verdaderamente destaca Extreme es en la adicción que provoca, y eso es lo importante ¿no?.

OTRAS VERSIONES:

Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64.

Creador:

DIGITAL INTEGRATION

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Adictivo.

Lo peor:

De entrada, un poco difícil.

Sonido:	7
Gráficos:	8
Adicción:	8

REGRESO AL FUTURO III

Cuando el tiempo es un enemigo

El Delorean viaja de nuevo en el tiempo. Saltar a otra época se ha convertido ya en rutina para Marty. Lo difícil es siempre volver a casa...

La trilogía de películas Regreso al Futuro es por todos bien conocida. En esta ocasión, Doc se encuentra perdido en el Oeste Americano de hace un siglo y Marty se entera de que si no va a buscarlo pronto, morirá de forma violenta. Mejor dicho, ya ha muerto hace un montón de años aunque en realidad no haya muerto todavía porque no pertenece a esa época y si lo devuelven a tiempo a la suya no habrá paradojas temporales ni pasará nada de nada. ¿Entendido?. Si está la mar de claro. Así que el bueno de Marty se marcha al salvaje Oeste a rescatar a su amigo antes de que sea demasiado tarde.

Comienza la aventura

Al chiflado de Doc no se le ha ocurrido otra cosa que enamorarse de una mujer de aquella época, un amor imposible a todas luces. La acción se inicia cuando la carreta en que viaja Clara (la chica) se halla en inminente peligro de caída libre, vamos, que está a punto de despeñarse por un barranco. Raudo como el viento y cual llanero solitario a lomos de su fiel montura, Doc se lanza al galope (galopa el caballo, no Doc. Es que no sé si había quedado claro) por la desolada planicie del desierto sin importarle el calor ni los mosquitos, con la intención de salvar a Clara antes de que se pegue el batacazo. El camino está plagado de obstáculos y barranquillos ante los que el caballo frena en seco si no le hacemos saltar, forajidos que nos persiguen y tirotean, tomahawks que lanzan los indios con mortal precisión hacia nuestra cabellera y que hay que destruir de un certero disparo, y rocas y otros objetos contundentes que se esquivan agachándonos sobre la silla de montar.

En ciertos momentos de esta fase, la visión lateral cambia por otra cenital estilo Gun Smoke. Entonces nos vemos inmersos de lleno en una feroz lucha entre indios y soldados o forajidos y soldados en la que salir con un flechazo entre los ojos o un balazo en plena barriga es lo más fácil. De vez en cuando podemos recoger rifles que aumentan lógicamente el poder de disparo o forraje que atonta al caballo por unos momentos. Chocar contra cualquier obstáculo o recibir cuatro impactos significa una caída del caballoy, por consiguiente, una enorme pérdida de tiempo. Muchas pequeñas pérdidas hacen que no lleguemos a tiempo de evitar que la chica se despeñe.

Marchando una de platillos voladores

Enhorabuena. Hemos logrado que Doc salve a su amada de un bonito trastazo. Más relajados, Marty y Doc se disponen a disfrutar de una agradable estancia en la ciudad participando en el tiro al blanco de las barracas de feria, pero el malo de la película, y nunca mejor dicho, Mad Dog Tannen y unos cuantos amigotes suyos empiezan a hacer de las suyas. Sin más armas que unos cuantos platos, eso sí, de porcelana de la buena, Marty repele la agresión de los cinco camorristas. Cinco Colts del 45 contra una cubertería por muy fina que ésta sea no parece un duelo justo, pero así de duro y salvaje era el antiguo Oeste Americano. Recuerdo que una vez, en la batalla de Gettysburg... pero ésa es otra historia. Por suerte contamos con la protección de una férrea puerta de horno que hace las veces de improvi-

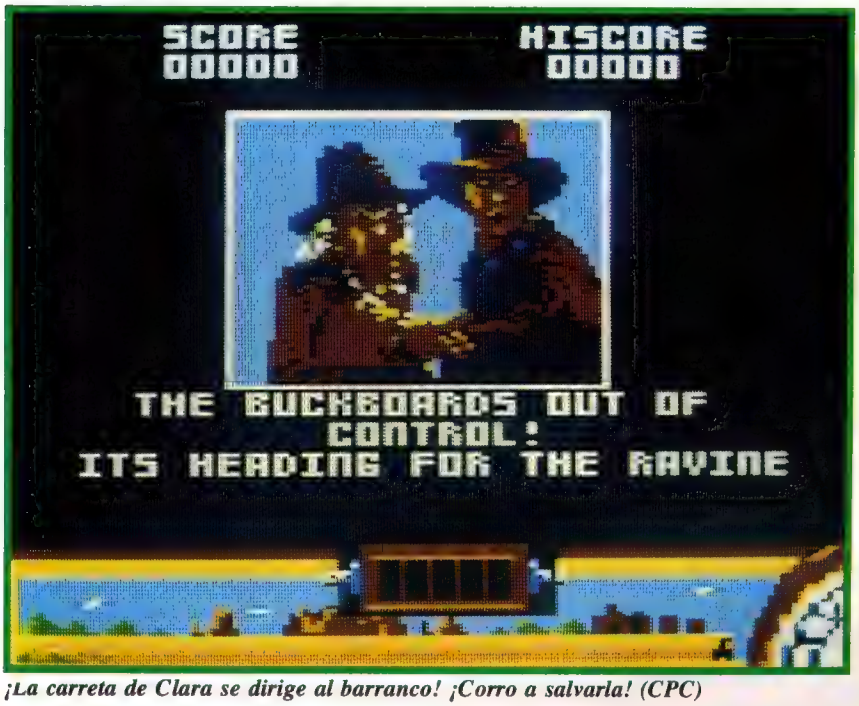
La ciudad está repleta de bandidos. Los soldados vienen a por ellos, pero nos vemos envueltos en una pelea. (Amiga)

sado chaleco antibalas. Si conseguimos liquidar a los cinco tipejos a base de estrellarles platos en pleno rostro antes de que perforen nuestra "armadura", nos veremos las caras con el propio Tannen. Cinco platillos bien dirigidos pondrán fin a las andanzas de tan desagradable sujeto en la fase sin duda más divertida del juego.

Papá, ven en tren

El Delorean tiene que alcanzar una velocidad de 88 millas por hora para poder saltar en el tiempo. Desgraciadamente, hace cien años no había gasolineras (aunque bien mirado, tampoco había huelgas de gasolineras), así que poner en marcha el coche con el depósito vacío requiere un poco de ingenio y algún que otro remedio artesanal. Un tren seguro que alcanza esa velocidad. ¿Qué tal si ponemos el Delorean atado a una máquina de vapor y aprovechamos su empuje?. Pues nada, dicho y hecho.

Con los bolsillos repletos aún de platos, Marty se encarama en lo alto del furgón de cola de un tren de pasajeros, delante del cual marcha el Delorean. Parece mentira que la gente, en lugar de viajar tan ricamente sentados en sus compartimentos privados, se dedique a pasearse por el techo de los vagones con el único objetivo de incordiar. Habrá que gastar los platos que nos traíamos de recuerdo a casa. Lástima de porcelana. Ya sólo unos cuantos ganchos para las sacas de correo y algún que otro facineroso nos separa de nuestro mundo y nuestro tiempo de clases de matemáticas, deberes, paro, delincuencia, contaminación, culebrones sudamericanos... ¿Pero por qué demonios tanto empeño en regresar?.



¡La carreta de Clara se dirige al barranco! ¡Corro a salvarla! (CPC)

VERSION COMENTADA: AMSTRAD CPC

Lo mejor de Regreso al Futuro III son sus gráficos y el adecuado colorido de los mismos. Tampoco está nada mal el movimiento ni la música de la presentación. Lo malo es que es una adaptación de una película y ya sabemos lo que sucede en estos casos: el que la ha visto en el cine queda defraudado porque no se parece en nada al filme y el que no también queda decepcionado porque el juego resulta poco adictivo.

OTRAS VERSIONES:

Amstrad CPC, Amiga, Atari ST, Spectrum, Commodore 64 y PC.

Creador:

IMAGE WORKS

Distribuidor:

MCM

Lo mejor:

Los gráficos.

Lo peor:

Poco entretenido.

Sonido:	7
Gráficos:	8
Adicción	6

VERSION COMMODORE AMIGA

Todo lo dicho para la versión CPC puede aplicarse a la versión Amiga. Lógicamente los gráficos y la música son mucho mejores en esta máquina de dieciséis bits, pero la principal diferencia radica en la suavidad de control de los personajes y en la velocidad de respuesta joystick-manejo de sprites, dando lugar a unas animaciones fluidas que constituyen, junto con el apartado gráfico, el aspecto más sobresaliente del programa.

NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

EJEMPLARES ATRASADOS

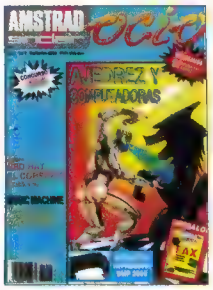
SINCLAIR OCIO.
Nº 2 ABRIL 89. 295 PTS.
Todo sobre ROGER RABBIT. Juego y película. Taller MARCOFONO. Pon alas a tu imaginación. Animación por ordenador. Pokes, Trucos y Cargadores. JUEGOS: Mata Hari, Munsters, SDI.

SINCLAIR OCIO.
Nº 3 MAYO 89. 295 PTS.
HACKERS: Piratas informáticos. Dormilón : GONZZALEZZ. TALLER. La carrera de TURBO CUP. Pedalea con: PERICO DELGADO. ANIMATOR CPC. Plus D. Unidad disco Spectrum.

SINCLAIR OCIO.
Nº 4 JUNIO 89. 295 PTS.
Prepárate: FUTURAS DIVERSIONES. Discover para CPC. Spectrum: Imprimir gráficos desde CM. RAM-DOS. RENEGADE III ¿ Batalla final ?. GANA UNA IMPRESORA DMP 2000.

SINCLAIR OCIO.
Nº 5 JULIO 89. 295 PTS.
HAZ DEPORTE. GANA UNA IMPRESORA DMP 2000. ESTE VERANO CON:Alternative W. Games Exploding Fish. Speedball Videolimpic. Final Assaul, Supertest, Emilio Butragueño.

SINCLAIR OCIO.
Nº 6 AGOSTO 89. 295 PTS.
TODOS LOS JOYSTICKS. ESPECIAL LISTADOS. CPC, Spectrum, PCW. MUSIC MACHINE. Música en CPC. TALLER DE HARDWARE. Triproyecto Estival. JUEGOS: Stormlord, Teenage.



SINCLAIR OCIO.
Nº 7 SEPT. 89. 295 PTS.
CONCURSO Y ANIVERSARIO DINAMIC. T X T : CPC. SOPA DE LETRAS. Juegos: RED HAT, EL CORSARIO y muchos más. MUSIC MACHINE. Trucos, Pokes y Cargadores para PC.

SINCLAIR OCIO.
Nº 8 OCTUB. 89. 295 PTS.
BATMAN en tu ordenador. EL MUNDO DE LAS AVENTURAS CONVERSACIONALES. Taller de Hardware: TESTERONE. GUNSTICK: ¿Como funciona ?. JUEGOS: Krom el Guerrero.

SINCLAIR OCIO.
Nº 9 NOVI. 89. 295 PTS.
MOT Nuevas técnicas de programación. TALLER DE HARDWARE. Proyecto Refire. TEST IMPRESORAS: DMP 3000. TRUCOS, POKES Y CARGADORES para PC, PCW, CPC y Spectrum.

SINCLAIR OCIO.
Nº 10 DICI. 89. 295 PTS. ¡ Vive el Comic !. Los mejores juegos: Tintín en la Luna, Jabato, Capitán América, Spiderman, Capitán Trueno y Tom y Jerry. APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT.

SINCLAIR OCIO.
Nº 11 ENERO 90. 295 PTS.
APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT. TALLER DE HARDWARE: Proyecto TELBA. STOP PRESS. Autoedición en el CPC. SOFTWARE: Rutina Fill. (Spectrum).

SINCLAIR OCIO.
Nº 12 FEBR. 90. 295 PTS.
SOFTWARE PROFESIONAL. APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT. TALLER DE HARDAWRE. Proyecto DIXIXONA. Editor de cabeceras (CPC). Editor de caracteres.

SINCLAIR OCIO.
Nº 13 MAR. 90. 295 PTS.
Historia del SOFTWARE. APRENDE A PROGRAMAR CON GAME SOFT. TALLER DE HARDWARE. Proyecto DIXIXONA. TRUCOS, POKES Y CARGADORES. Para Spectrum, CPC, PC Y PCW.

SINCLAIR OCIO.
Nº 14 ABRIL 90. 295 PTS.
MAQUINAS PARA JUGAR: Consultor de aventuras, Aprende a programar con OPERA SOFT. ENTREVISTA TELETXIP. TALLER DE HARDWARE. Proyecto "Luisa Lane ". TRUCOS.

MEGAOCIO .
Nº 15 MAYO 90. 375 PTS.
PELICULAS en tu ORDENADOR. LOS 30 MEJORES TRUCOS. Acaba tus juegos. SOFTWARE: Contabilidad (CPC). TALLER DE HARDWARE. Proyectos INTERRUPTUS.

MEGAOCIO.
Nº 16 JUNIO 90. 375 PTS.
GUIA DEL JUGADOR. Dragon's Breath y Pipemania. JUEGA LOS MUNDIALES EN CASA. Comentamos los mejores juegos. DIGI - VIEW GOLD 4.0. Un nuevo mundo en Amiga.

NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

EJEMPLARES ATRASADOS

MEGAOCIO.
Nº 17 JUL-AG 90. 500 PTS.
ELVIRA. ¡ ADIOS MUNDIAL!. EXTRA EXTRA. Gráficos para MICRODESIGN. DEVPAC SPECTRUM. Ensamblador desensamblador. AMIGA ACTION REPLAY.

MEGAOCIO.
Nº 18 SEP. 90. 400 PTS.
SOFTWARE EDUCATIVO. Aprende inglés. LOS NUEVOS AMSTRAD CPC PLUS. LA GUIA DEL JUGADOR. Maniac Mansion. TRUCOS, POKES Y CARGADORES. JUEGOS: Colosus Chess X.

MEGAOCIO.
Nº 19 OCTU. 90. 400 PTS.
ENTREVISTA: Mike McKnight. (Teclista de MADONNA). NOTICIAS: DICK TRACY. Guía del Jugador. COLORADO INDIANA JONES (2ª Parte). TRUCOS, POKES...

MEGAOCIO.
Nº 20 NOV. 90. 400 PTS.
Animación con DISNEY. Novedades: TOMAHAWK. Análisis: GAME BOPY. Juegos y trucos para tu CONSOLA. DICK TRACY: EL JUEGO. Guía del Jugador. NORTE Y SUR.

MEGAOCIO.
Nº 21 DICI. 90. 400 PTS.
Especial Navidad. Guía de consolas. Soluciones: Khalaan, Corporation.
JUEGOS: Spiderman, Caveman, Indianapolis.
TRUCOS CPC. Listados. Correo.

MEGAOCIO.
Nº 22 ENERO 91. 400 PTS.
ROGUE TROOPER, el gigante azul. Programas de música. Trucos, pokes y cargadores.

MEGAOCIO
Nº 23 FEBRER 91. 400 PTS.
Análisis de Joysticks. Especial listados. Elvira. Trucos, Pokes y Cargadores.

MEGAOCIO
Nº 24 MARZO 91. 400 PTS.
Wrath of the Demon. Software Educativo. La guía del Jugador: Loom y Legend of Dejel.

MEGAOCIO
Nº 25 ABRIL 91. 400 PTS.
Powermonger. Diseño Gráfico: Deluxe Paint II Enhanced. Especial la Guía del Jugador: Time Warp, Elvira, Speedball II.

MEGAOCIO
Nº 26 MAYO 91. 400 PTS.
Awesome. Banco de pruebas: ADLIB y SOUNDBLASTER. La Guía del Jugador: Powermonger y Awesome.

CUPON DE PEDIDO

SI, RUEGO ME ENVIEN LOS SIGUIENTES EJEMPLARES ATRASADOS AL PRECIO DE PORTADA(GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS):

EJEMPLAR Nº: _____

Nombre: _____

Dirección: _____

Localidad: _____

Provincia: _____

FORMA DE PAGO:

☐ CONTRA REEMBOLSO

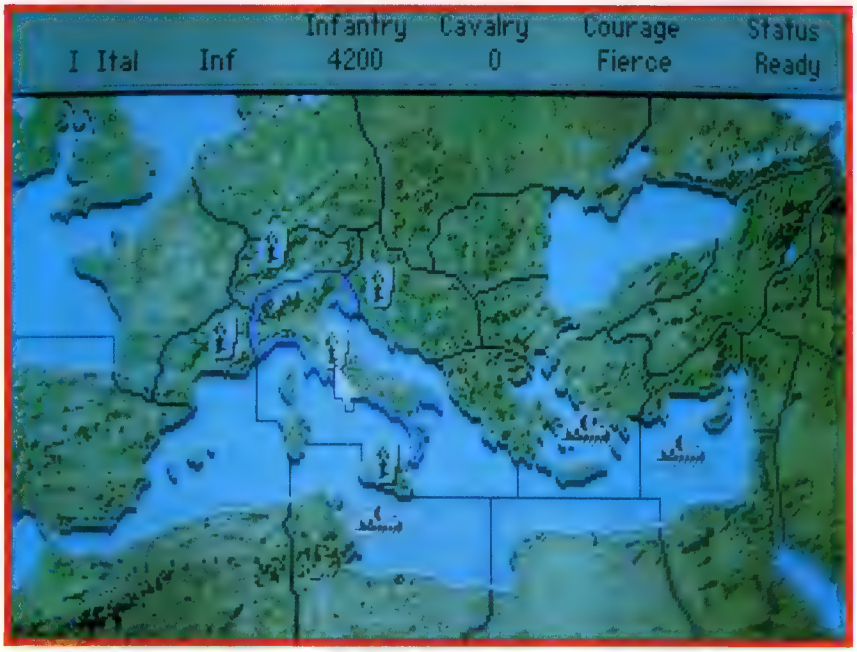
☐ TALON A NOMBRE DE BMF GRUPO DE COMUNICACION, S.A.

COMPLETA TU COLECCION

CENTURION

Crea tu propio imperio romano

Todos hemos podido ver en las pantallas de cine y televisión decenas de películas de romanos, pero nunca hasta ahora hemos tenido la ocasión de vivir estas historias de una forma tan directa y bien llevada como con esta obra de Electronic Arts. Atrévete a entrar en la Roma del año 275 A.C. y ser el protagonista de la conquista del Imperio Romano con todas los quebraderos de cabeza que ello conlleva.



El mapa muestra una información detallada de los territorios ocupados.

Nos encontramos a finales del tercer siglo antes de Cristo, en lo que entonces era la República de Roma. Eres un joven y ambicioso oficial que quiere llegar a ser César y tener poder sobre un gran imperio. Todo ello te resultará sumamente fácil si consigues actuar de forma valiente, hábil, diplomática e inteligente, ya que todas estas cualidades son necesarias si lo que pretendes es llegar a ser lo que en aquella época se consideraba casi como un Dios.

Para llegar a ser emperador has de ascender puestos en la sociedad romana por medio de la popularidad que adquieras a través de tus conquistas, de la defensa de los territorios de Roma y sus aliados, de la buena administración de los bienes que vas consiguiendo, de la victoria en carreras de cuadrigas y en las luchas de gladiadores, de la celebración de juegos para diversión del pueblo y, por último, de la buena política para con los pueblos de reciente alianza con Roma. Todo esto necesita de la adquisición de una buena cantidad de talentos, que era la moneda de la época, y que puedes conseguir por medio de unos impuestos elevados o saqueando los distintos territorios.

Ten en cuenta que tu objetivo es llegar a ser Emperador y si saqueas territorios o subes demasiado los impuestos, el pueblo se enojará y puede llegar a rebelarse e independizarse. Has de saber que para ser César estos pueblos han de estar contentos y no rebeldes, enfadados o molestos, que son los estados de ánimo que pueden tener respecto a ti, y por otro lado el trato hacia ellos ha de ser de ciudadanos de pleno derecho y no de pueblos ocupados, colonias o aliados. Por ello tendrás que conseguir dinero apostando en las carreras de cuadrigas y, claro está, ganando. Para ello previamente tendrás que comprar tu carro a elegir entre tres tipos de diferente peso y fortaleza, teniendo en cuenta que tus caballos sufrirán más con los más pesados y que el carro más ligero puede romperse al chocar contra los de tus adversarios. ¡Ah!, se me olvidaba, aparte de esto durante la carrera tendrás que estar atento a la velocidad en las curvas ya que si ésta es muy elevada acabarás con tus caballos arrastrándote por la arena y esto no es nada saludable, máxime cuando los enfermeros raramente aciertan a dejarte en la camilla y normalmente vuelves a encontrarte con los huesos en el suelo.

Otra actuación con la que habrás de tener habilidad y buen juicio es con la lucha de gladiadores que de vez en cuando solicitará el pueblo. Para ello has de construir un anfiteatro y elegir y entrenar a tu hombre y a su contrincante. Una vez hayas disputado la pelea y, según tu maña, el perdedor haya sido tu gladiador o el otro, lo mismo da, deberás juzgar si merece vivir o morir con arreglo a su buena o mala acción en la arena. ¡Ah!, y recuerda que no hay que hacer las cosas porque sí, el público también juzgará tu decisión y de no ser buena, disminuirá tu popularidad.

Bueno, como ves el juego es divertido, pero aún no ha venido lo mejor. Como es lógico, a medida que vas adquiriendo mayor nivel en la sociedad y el ejercito, irás viéndote favorecido por los privilegios de poder aumentar tus legiones, conseguir caballería, formar alguna que otra flota y finalmente hacer de cada una de estas tropas un ejército consular con 6000 hombres a pie y 600 hombres a caballo. ¡No te extrañe tanto soldado!, recuerda que además de conquistar has de defen-

Una buena estrategia es vital para salir airosos del combate.

Carrera de cuádrigas. ¿Ganará Ben-Hur o Mesala?

der y que el Imperio lo harás bastante extenso.

Por otro lado, al intentar anexionar un pueblo a los dominios de Roma, necesitarás del uso de las armas, aunque también puedas intentarlo con tu habilidad diplomática, lo que conlleva muchas ventajas respecto a la guerra. Cuando ya no veas más remedio que la acción, tendrás que atender a los informes de tus exploradores en lo referente a la bravura de las fuerzas enemigas y a su cantidad para decidir si atacar o esperar a traer un ejército mayor. Una vez se produce el ataque, puedes elegir entre varias formaciones y tácticas de ataque de las que en aquellos tiempos se usaban, lo que le da al juego una de sus características principales y más interesantes, el ser un juego de arcade-estrategia.

También resulta emocionante la batalla naval. En ella tendrás que comprar tus barcos eligiendo entre tres tipos diferentes, pudiendo formarla con las tres clases, aunque eso sí, sólo manejas un barco y deberás decidirte por la robustez de unos o por la maniobrabilidad de otros. Una apartado importante en esta especialidad es el tener un buen número de barcos, ya que si la superioridad enemiga es muy grande, aún cuando ganes a tu adversario, el resto de su flota puede acabar con la tuya y, si esa misma ventaja la puedes aprovechar tú, ¿por qué desperdiciarla?

Valoración

Centurión (Defender of Rome) es un excelente y entretenido juego mezcla de estrategia y arcade. Está maravillosamente bien pensado y terminado con unos gráficos en VGA que son soberbios y un movimiento muy bien conseguido. El sonido, si posees un PC normalito, no es demasiado bueno pero en estos ordenadores ya se sabe.

Los creadores han pensado en todo y nos brindan la oportunidad de varios grados de dificultad, gráficos para EGA y VGA/MCGA, tarjetas de sonido ROLAND y ADLIB, posibilidad de usar ratón (muy útil), de instalarlo en el disco duro, y soporta DOS 2.11 o mayor. Como puedes comprobar, no le falta nada.

Alexis C. F.

5¼ ✌	3½ ✌
CGA ✌	EGA ✌
VGA ✌	Hercules ✖
Ratón ✌	Joystick ✌
Sonido PC ✌	Adlib ✌

VERSION COMENTADA: PC (VGA)

Un juego digno de imitar en lo referente a su variedad y sus prestaciones. Si os gusta la estrategia y tenéis habilidad, ¡a por él!

OTRAS VERSIONES:

Sólo PC.

Creador:

ELECTRONIC ARTS

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

Técnicamente es excelente.

Lo peor:

Sonido.

Sonido: 7
Gráficos: 10
Adicción: 9

SUSCRIBETE AHORA A

MEGAOCIO Y...

✔BENEFICIATE DE UN DESCUENTO DEL 20%.
Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:
Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.

✔ Y recuerda que en MEGAOCIO encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.
Además tendrás acceso a nuevas secciones:
"La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:
BMF Grupo de Comunicación S.A.
C/ García de Paredes, 76D 1ºIzda.
28010 MADRID

CUPON DE SUSCRIPCION

Deseo suscribirme a MEGAOCIO por:
Un año al precio de 4.000 Ptas.
NOMBRE.....
APELLIDOS.....
DIRECCION.....
CODIGO POSTAL.....**LOCALIDAD**.....
PROVINCIA.....

FORMA DE PAGO:
☐ Contrareembolso ☐ Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.

Año III Nº27
Junio 1991

CONSOLAS

ATARI-AMSTRAD-COMMODORE-NINTENDO-SEGA

SOFTWARE PARA EL CDTV

Aunque todavía no ha sido lanzado oficialmente en nuestro país, programadores del Reino Unido, Estados Unidos y de algunos paises europeos ya están preparando una gran cantidad de software para esta fabulosa máquina de Commodore.

Los primeros títulos en aparecer serán: Wrath of the Demon (Empire), Xenon II (Mirrorsoft), Trivial Pursuit (Domark), Pacmania (Domark), Here with the Clues (Domark), Battle Storm (Titus), Falcon (Spectrum Holobyte), Pro Tennis Tour II (Ubi Soft), Lemmings (Psygnosis) y Sim City (Maxis), en lo que a videojuegos se refiere. En cuanto a software de aplicación están en proyecto: Una enciclopedia, una biblia, un Atlas y un programa para controlar la salud.

Esperemos que para cuando Commodore España decida comercializar el CDTV en España, ya se encuentren todos estos títulos disponibles y muchos más con los que poder sacar rendimiento a esta gran máquina.

GAME GEAR: LA ULTIMA HAND-HELD

Virgin Mastertronic España está preparando el lanzamiento de una revolucionaria y atractiva Hand-Held que saldrá a la venta, probablemente, durante el mes de Septiembre. Se trata de la Game Gear, de reducido tamaño, gran capacidad gráfica y sonora, con monitor a color, y la particularidad de que dispone de un pequeño modulador que nos permite ver la televisión en la pantalla.

Algunos de los juegos que ya tiene esta máquina son: Columns, Super Mónaco, Pengo, Dragon Crystal, Golden Axe, Mickey Mouse y Shinobi.

DEL COMIC A LA PANTALLA

Si te gustan los comics y adoras las aventuras de heroes como: Spiderman, El Vengador, Estrella Plateada, Peter Pan, Robin Hood, Dick Tracy o Mickey Mouse, estás de suerte porque todos estos personajes verán la luz en las pantallas de todos los aficionados a los videojuegos.

La mayoría de estos personajes estarán en videojuegos para las consolas Nintendo, Sega Megadrive, Sega Master System y Gameboy. Os seguiremos informando.

LANZAMIENTOS MEGADRIVE

No son pocas las empresas creadores de software que han decidido volcarse en la creación de videojuegos para la consola de 16 bits Sega Megadrive, incluso algunas tan prestigiosas como Electronics Arts, Accolade o Core Design ya están preparando nuevos viedojuegos para el presente año.

Uno de los lanzamientos más atractivos es Terminator II, previsto para Otoño e inspirado en la película del fornido actor Arnold Schwarzenegger. Los derechos han sido adquiridos por Virgin para producir el juego en cartucho, los usuarios de ordenadores tendrán que esperar.

Otros lanzamientos que pronto verán la luz son Corporation y Chuck Rock, dos estupendos videojuegos que aparecieron para los ordenadores y que ahora estarán disponibles en la consola Megadrive de la mano de Core Design.

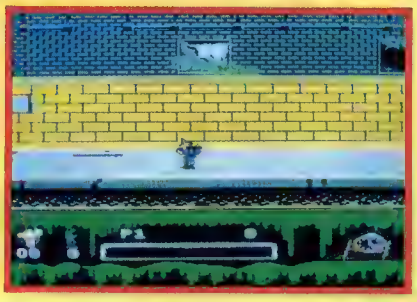
NOS FALTAN CONSOLAS

Sí, es cierto, aún estamos esperando a que algunas consolas hagan su aparición en España. Parece que NEO-GEO, PC ENGINE y SUPER FAMICON no se han decidido a visitar todavía nuestro bello país. ¿Tardarán mucho?

GHOSTBUSTERS II

Los Cazafantasmas atacan de nuevo

La ciudad de Manhattan está nuevamente bajo la amenaza de fuerzas paranormales. Los malditos fantasmas no aprendieron bien la lección y han vuelto para meternos miedo y llenarlo todo de ectoplasma. Menos mal que tenemos a un equipo profesional de nuestra parte: ¡Ghostbusters!



Activision, la afamada empresa que programó hace años la primera parte de Cazafantasmas, vuelve ahora a la carga con su continuación. La antigua versión fue programada en máquinas de ocho bits y pasó con más pena que gloria por nuestro Spectrum o Amstrad CPC. Desgraciadamente, con esta segunda parte sucede tres cuartas de lo mismo.

El juego se desarrolla en seis de las escenas de la película: el túnel de lodo, la carretera, el tribunal, el parque, el Metro y la Estatua de la Libertad. Objetivo: impedir que Vigo, espíritu tremendamente poderoso, despierte con las campanadas de Año Nuevo y se apodere de la ciudad. Mientras se prepara el último y definitivo enfrentamiento, nos vemos en la sucia tarea de eliminar seres de ultratumba con un cañón lanzador de lodo. A su vez, los fantasmitas nos devuelven la pelota lanzando plasma, o sabe Dios qué, sobre nuestras cabezas. Algunos espectros son inmunes al lanzador de lodo y lo único eficaz contra ellos es colocar una trampa pulsando START.

CONSOLA:
NINTENDO

Lo mejor:
El aspecto gráfico de algunas pantallas.

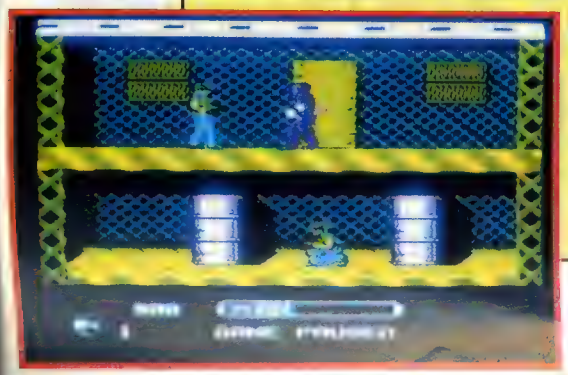
Lo peor:
No resulta atractivo ni demasiado entretenido.

Sonido:	**6**
Gráficos:	**7**
Adicción:	**5**

WRATH OF THE BLACK MANTA

Artes marciales contra el crimen organizado

La peligrosa banda de terroristas DRAT está sumiendo en el caos a la ciudad de Nueva York. Los agentes de la ley nada pueden hacer por evitarlo. Sólo un hombre, Black Manta, es capaz de acabar con todo esto. Su poder, las terribles Artes Ninpo. Su verdad, la justicia. Su objetivo, restablecer el orden.



No es la primera vez que cae en nuestras manos un juego de estas características. Ninjas y todo tipo de luchadores orientales han sido y serán siempre protagonistas de videojuegos. En esta ocasión, y para no variar, el argumento es el de siempre y el objetivo también. De modo que ya os podéis preparar a lanzar dardos, pegar acrobáticos saltos y usar estrategias místicas contra delincuentes comunes, secuestradores, terroristas y tipos de la más baja calaña.

El juego se desarrolla en cinco largos niveles: Nueva York, Tokio, Río de Janeiro, otra vez Nueva York y, finalmente, el cuartel general de DRAT. Es interesante el hecho de que nuestra misión no consiste únicamente en ir liquidando criminales, sino que durante la partida podemos obtener pistas y ayudas en forma de mensaje escrito e incluso mantener conversaciones con delincuentes que hayamos conseguido reducir. Asimismo, y para evitar la monotonía de un desarrollo horizontal, no sólo nos desplazamos por las calles, sino que además podemos penetrar en casas, subterráneos y habitaciones secretas.

En todo juego de acción que se precie, contamos con un superdisparo aparte del arma convencional. En el Shinobi, por poner un ejemplo conocido de este mismo tipo de juegos, teníamos la posibilidad de efectuar una especie de conjuro en momentos de apuro, que arrasaba toda la pantalla. Pues bien, en Black Manta contamos no con uno, sino con diez tipos de armamentos especiales que se agrupan bajo el nombre común de Artes Ninpo.

Tan sólo cabe hacerle un reproche: la opción de continuar partida únicamente funciona si pasamos de nivel y nos sitúa al comienzo de éste. Como resulta que pasar de fase no es precisamente sencillo, elegir "continue" consiste la mayoría de las veces y para nuestra desesperación, en empezar una nueva partida desde el principio.

CONSOLA:
NINTENDO

Lo mejor:
Entretenido juego de acción con elementos de videoaventura.

Lo peor
El sufrimiento que produce la inutilidad del "continue" en la mayoría de los casos.

Sonido:	**7**
Gráficos:	**8**
Adicción:	**8**

SOLAR STRIKER

Sin grandes pretensiones

La mayoría de los videojuegos para la Game Boy se caracterizan por su calidad y adictividad. Solar Striker no es la excepción de la regla, es adictivo aunque nos esperábamos mucho más para nuestra estimada compañera de juegos.

La misión, como podéis suponer, se reduce a controlar una nave a través del inmenso espacio y destruir cuantos alienígenas se atrevan a intentar detenernos. Para ello contamos con la ayuda de algunos enemigos despistados que, al ser destruidos, dejan en su lugar una especie de píldora que nos proporciona nuevas armas con las que eliminar a los enemigos.

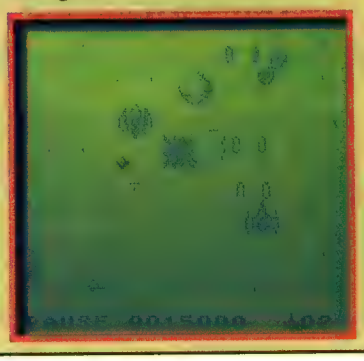
El desarrollo del juego es rápido, así como el scroll. Es una pena que éste último no disponga de algún fondo, ya que ofrece una panorámica poco atractiva para el jugador. El paisaje de la primera fase se limita a algunos planetas y astros desplazándose por la pantalla.

La nave que controlamos está equipada con un disparo láser y es posible multiplicarlo por dos, e incluso por tres, cogiendo las cápsulas adecuadas. Al final de cada fase, como en la mayoría (yo diría en la totalidad) de los juegos de este tipo, nos econtraremos frente a frente con una nave o enemigo nodriza que debemos destruir para acceder al siguiente nivel.

Técnicamente el juego está bien desarrollado y llega a ser entretenido, aunque a nosotros, en particular, nos ha decepcionado. Nos esperábamos algo más lustroso, con mejores efectos de sonido y más gráfico.

CONSOLA:
GAMEBOY
Lo mejor:
Rápido y sencillo.
Lo peor:
Demasiado sencillo

Sonido:	6
Gráficos:	6
Adicción:	6



QIX

De la saga del Tetris

Juegos del tipo Qix no abundan, son de esa clase privilegiada que aparece por nuestras pantallas en dos o tres ocasiones, a lo sumo, al año. En definitiva, son juegos originales, sencillos y muy entretenidos.

La misión en Qix es guiar un cursor que deja una estela por donde pasa, y con ella cerrar un espacio que se rellenará con una trama indicando que hemos conquistado ese espacio. Para pasar de fase en este juego debemos haber conseguido capturar, al menos, un 75% de la pantalla que, para satisfacción de unos pocos (los privilegiados que tengan este gran juego), aparece completamente vacia, bueno ... casi, hay también un extraño enemigo similar a un muelle que se encoje y estira intentando alcanzarnos a su paso.

La acción se desarrolla lenta pero sin pausa ya que, aunque se trata de un videojuego de cabeza y paciencia, dispone de un tiempo limitado para realizar cada una de las misiones. Además hay algunos enemigos que van apareciendo según pasa el tiempo para entorpecer nuestra ya difícil misión.

La calificación de este videojuego es muy buena ya que se trata de uno de esos programas adictivos e innovadores que vemos en un par de ocasiones al año. Los gráficos y sonidos no son excesivamente buenos, simplemente cumplen con su cometido. Recomendado a los amantes de este tipo de juegos y a los que gustan de juegos sin complicaciones.

CONSOLA:
GAMEBOY
Lo mejor:
Muy adictivo.
Lo peor:
Poco variado.

Sonido:	6
Gráficos:	6
Adicción:	10

ZARLOR MERCENARY

Mata marcianos por dinero

A nadie le gustan las guerras. Mejor dicho, a casi nadie. De todas formas, hay algunas personas que se benefician de los conflictos bélicos; unos venden armas, otros trafican con artículos de primera necesidad y algunos, soldados entrenados, venden sus servicios al mejor postor. Este el papel que encarnamos en Zarlor Mercenary.

Antes de jugar es necesario elegir al personaje que va a pilotar la nave espacial en seis misiones diferentes. Contamos con tres vidas y cada una de ellas está controlada por una barra de energía. Es posible equipar la nave con armas y otro tipo de mejoras recogiendo el icono correspondiente durante la partida o comprándolas en la tienda. Al final de cada nivel hay que enfrentarse, cómo no, al consabido monstruito o nave nodriza.

Es éste el arcade espacial de toda la vida, con pocas o ninguna innovación, pero tremendamente adictivo y bien realizado. ¿Para qué necesitamos que sea original?.

CONSOLA:
ATARI LYNX

Lo mejor:
Resulta muy entretenido y está bien hecho.

Lo peor:
Demasiado embarullado en algunos momentos.

Sonido:	7
Gráficos:	8
Adicción:	8

ROBO-SQUASH

Un nuevo machacaladrillos

En pleno siglo XXXI, los planetas están unidos y distintas razas coexisten en paz. Pero, inesperadamente, el presidente de la Federación de Mundos Unidos ha muerto y sólo tú puedes evitar que la Federación se destruya.

El objetivo de Robo-Squash consiste en unir planetas. Cuantos más, mejor, y en filas verticales u horizantales es lo más aconsejado. EL modo de unir un planeta con otro es fácil; sólo hay que vencer en el nivel correspondiente. ¿Y cómo se vence?. Sencillo. Destruyendo todos los ladrillos que aparezcan en la pantalla, siguiendo la misma técnica que en el conocido Arkanoid pero con una vista tridimensional.

Contemplamos un recinto desde arriba. Lo más cercano que se puede ver es la pala y , en el fondo, los ladrillos. Destruyendo algunos objetos especiales, podemos obtener cuatro tipos de ventajas: agrandar la pala, retener la bola, disparar sobre los ladrillos o visualizar el lugar en el que acabará rebotando la bola.

Totalizamos tres vidas al comienzo de la partida. Perder una de ellas viene ocasionado por no detener una bola, con lo que ésta se estrella contra el fondo de la pantalla. Por desgracia, la bola permanece ahí, en forma de chorretón pringoso, impidiendo la visión del escenario. Esto, unido al poco interés que despierta el juego, no dice mucho en favor de Robo-Squash. ¡Qué se le va a hacer!

CONSOLA:
ATARI LYNX

Lo mejor:
La sensación de perspectiva.

Lo peor:
No ver prácticamente nada cuando nos queda una vida.

Sonido:	7
Gráficos:	7
Adicción:	6

DICK TRACY

Un detective de película

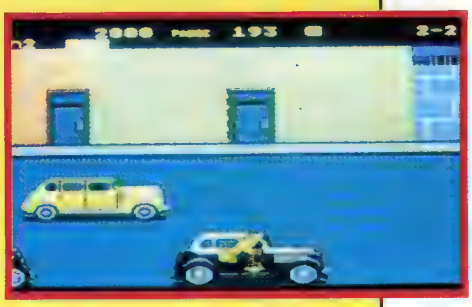
Este famoso detective nacido en el mundo del comic hace ya sesenta años, se ha puesto recientemente de moda con la aparición de una película basada en sus aventuras. Como siempre sucede con los fenómenos de este tipo, su conversión en videojuego no se ha hecho esperar.

Dick Tracy en su versión para la Sega Master System es un juego de acción y disparos, como era de suponer. Controlamos a nuestro engabardinado personaje por las calles de la ciudad, disparando contra todo tipo de delincuentes armados hasta los dientes. El escenario se desarrolla en un suave scroll horizontal por el que Dick se desplaza hacia la derecha defendiéndose como puede de sus enemigos. Los más peligrosos le atacan de frente o por la espalda y son fácilmente eliminables mediante pistola o puñetazo, mientras que otros le disparan desde la parte superior de la pantalla y habrá que liquidarlos con ráfagas de metralleta.

El control es muy sencillo y sólo merece especial comentario el uso de la metralleta, que precisa del manejo con el pad para lograr situar la mortífera ráfaga en la altura y dirección deseada.

Y ya, por fin, sólo queda mencionar que nos ha defraudado bastante tanto el aspecto estético (gráficos) como el de la "jugabilidad" (adicción). Las distintas fases que componen el juego son demasiado parecidas entre sí y de escaso interés, claro que si te gustan los juegos de este tipo y eres un fan de Dick Tracy, pues ya sabes: cómpratelo.

Cuando los gangsters se hacen los amos de la ciudad y criminales armados se adueñan de las calles, sólo el más valiente de todos los detectives tiene en su mano y en el interior de su pistolera, el poder de evitar esta ola de crímenes: Dick Tracy.



CONSOLA:
SEGA MASTER SYSTEM

Lo mejor:
Los personajes están bien tratados.

Lo peor:
Es poco vistoso y no demasiado interesante.

Sonido:	6
Gráficos:	6
Adicción:	6

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

El regreso de Indy

Nada más instalar el cartucho, la inevitable melodía que siempre acompaña al personaje nos llega desde el altavoz. Como buenos admiradores de Indy que somos, no hubiésemos consentido un juego mediocre para cerrar la trilogía de sus aventuras. Por fortuna, U. S. Gold ha realizado una estupenda versión de la película para la Sega Master System.

El objetivo final del juego es encontrar el Santo Grial. Se compone de seis niveles, en cada uno de los cuales hay que recoger un objeto o realizar una tarea específica para pasar al siguiente. Así, para completar el primer nivel hay que conseguir la Cruz de Coronado, en el segundo hay que caminar sobre un tren en marcha, en el tercero debemos buscar el escudo de un cruzado, escalar las paredes del castillo Brunwald en el cuarto, encontrar el diario y escapar en un biplano en el quinto y, por fin, en el sexto tendremos la ocasión de hacernos con el propio Grial. Como veis, las fases respetan totalmente el argumento de la película.

Indiana Jones and the Last Crusade es un emocionante juego de plataformas en el que escalamos por cuerdas, saltamos abismos, hacemos restallar el látigo y salvamos todo tipo de obstáculos y peligros. Los gráficos son muy buenos y los personajes, de gran tamaño, hacen gala de un excelente movimiento. En definitiva, un gran juego que no debe faltar en tu colección.

Seguro que no os habéis perdido la última y definitiva película de este famoso héroe y su inseparable látigo. Ahora podéis revivir en casa las andanzas de Indiana Jones, el aventurero por excelencia de los últimos años.

CONSOLA:
SEGA MASTER SYSTEM

Lo mejor:
Todo en general.

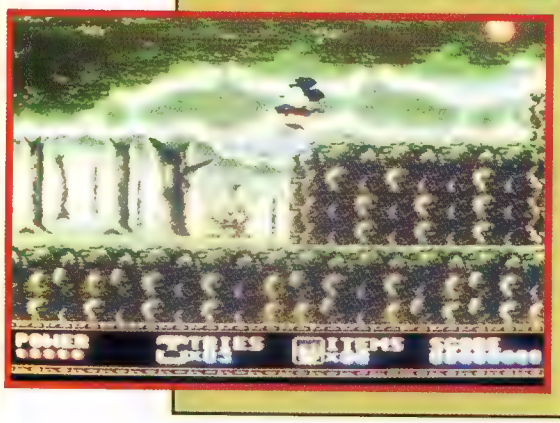
Lo peor:
Demasiado difícil y muy pocos "continues".

Sonido:	7
Gráficos:	8
Adicción:	9

CASTLE OF ILLUSION

Disney ha sido desde siempre sinónimo de imaginación, calidad y belleza, características que se han sabido transferir notablemente al videojuego que en este momento nos ocupa: Castle of Illusion.

Mickey Mouse de protagonista



El tema del juego gira entorno al ratón Mickey y a su novia Minnie, que ha sido raptada por la envidiosa bruja Mizrabel para arrebatarle la belleza. Mickey debe darse prisa para recuperar a su linda ratoncita antes de que la malvada bruja le robe su hermosura. Para ello necesitará las joyas del Arco Iris.

Mickey debe atravesar innumerables dificultades para hacerse con las joyas del Arco Iris que se encuentran escondidas en los cinco niveles de los que se compone el juego: el bosque encantado, el país de los juguetes, la tormenta, la biblioteca y el castillo.

Todos los niveles que componen el juego han sido desarrollados con gran detalle e imaginación, de forma que podemos balancearnos sobre las lianas que cuelgan de los árboles en el bosque, bucear en una taza de café esquivando azucarillos en la biblioteca o incluso darnos un baño en las frías aguas del nivel tormenta.

Calificar este juego es tarea sumamente fácil. Se trata de una entretenida aventura, con gráficos muy buenos, sonido adecuado y unas animaciones dignas de llevar la firma Disney. En fin, que es pecado tener una consola Sega Megadrive y no disponer de este maravilloso cartucho.

CONSOLA:
MEGADRIVE

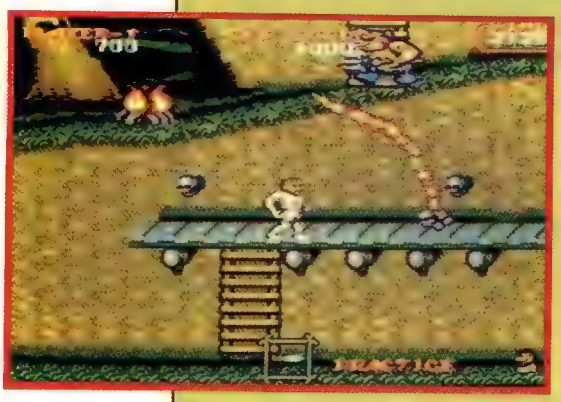
Lo mejor:
Inigualable.

Lo peor:
No hay noticias de una segunda parte.

Sonido: 9
Gráficos: 10
Adicción: 10

GHOULS'N GHOSTS

Una conversión perfecta



El protagonista de esta saga es por todos bien conocido. Este pintoresco caballero que pierde su armadura cada dos por tres, seis, y se queda en paños menores sin importarle otra cosa que rescatar a su princesa de las garras de diabólicos seres de ultratumba, es casi tan popular entre los juguetones de ordenador como Mario y Luigi.

Ghosts'n'Goblins es una de las Coin-Op más conocidas y de mayor éxito. Pues bien, Ghouls'n Ghosts, su continuación, supera en todo a la primera parte menos en originalidad, como es lógico. Los que tuvimos la oportunidad de cargar este juego en el Commodore Amiga, sufrimos una pequeña decepción al compararlo con la máquina original. Por fortuna, en el caso que nos ocupa, todo son elogios. Una excelente conversión, sí señor. La música, los gráficos, todo tipo de efectos se han respetado sin suprimir ni uno solo: la lluvia, el viento huracanado que impide avanzar, el mago que nos transforma en anciano o en pato...

La novedad más interesante que se aprecia en Ghouls'n Ghosts con respecto a la primera parte viene dada por todo lo referente a la capacidad de disparo. Al igual que en Ghosts'n'Goblins, podemos cambiar de arma, pero ahora contamos con un poder especial de disparo, en el caso de que consigamos apoderarnos de la armadura dorada, que se activa manteniendo pulsado el botón correspondiente. Además, ahora es posible disparar hacia arriba y hacia abajo para eliminar enemigos en distintos niveles.

A nivel gráfico y de movimientos, el juego merece un sobresaliente. El sonido también es muy bueno y en cuanto a si es entretenido, bueno, no vamos a cuestionar ahora la adicción de una Coin-Op. ¿Quién podría resistirse a tener una en su propio hogar?.

CONSOLA:
MEGADRIVE

Lo mejor:
Es como la máquina original.

Lo peor:
Jugar en modo "practice" elimina toda la emoción de ir avanzando un poco más.

Sonido: 8
Gráficos: 9
Adicción: 9

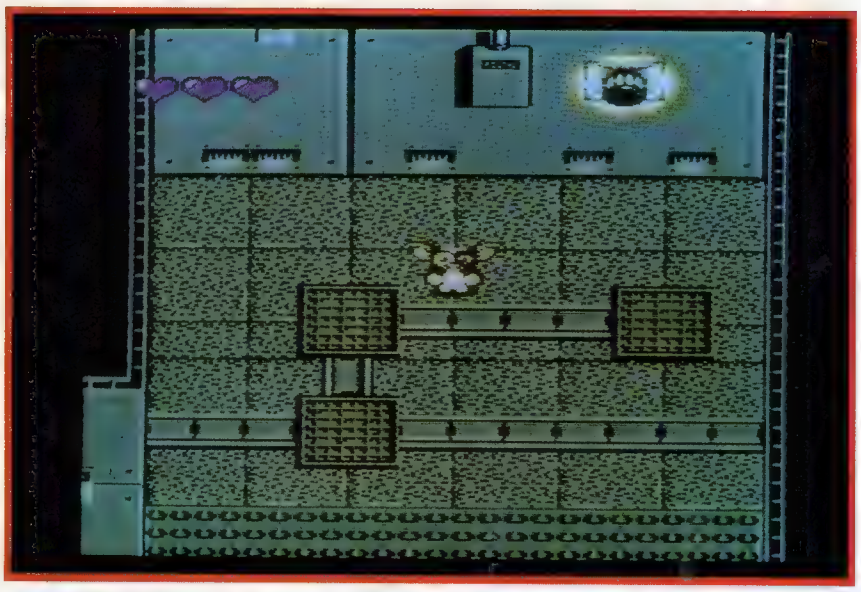
Gracias a su tecnología avanzada, a la calidad de sus componentes y a su robusto diseño, el sistema de videojuegos NINTENDO se ha impuesto en todo el mundo. Sólo NINTENDO te ofrece los mejores títulos del mercado, con gráficos de gran resolución comparables a las máquinas de los salones recreativos. Además, todos los usuarios reciben gratis la revista "Club Nintendo", con trucos, mapas, y comentarios de las últimas novedades. ¡No renuncies a lo mejor! ¡Pásate a NINTENDO!

SPACO, S. A.

Distribuidor exclusivo para España

ANICETO MARINAS, 92, BAJO
28008 MADRID
SPAIN

TELFS.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74
FAX: 248 24 63



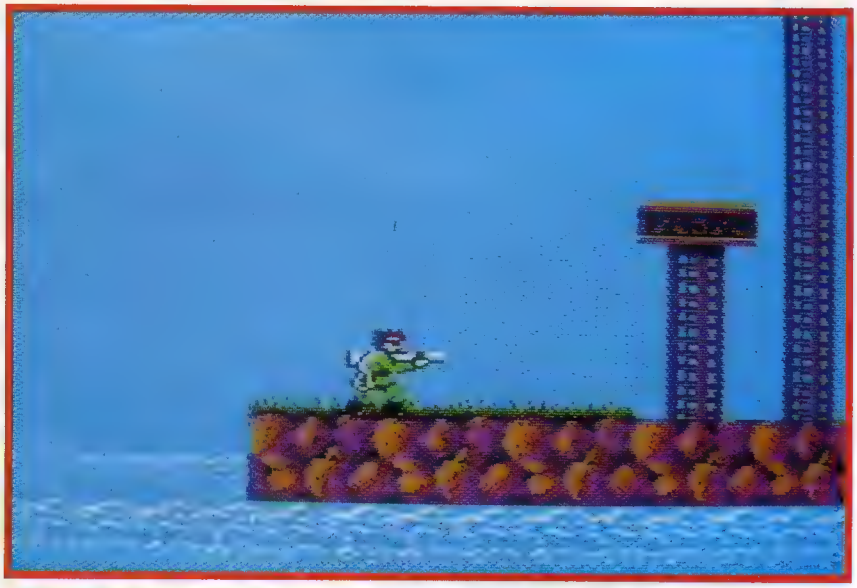
GREMLINS 2
(NINTENDO)

Las claves siguientes permiten el acceso a cualquiera de los niveles del juego:

1-1 ..... GBQK
1-2 .....BVKF
2-1 ..... DXNH
2-2 .....CGMW
3-1 ..... NJTD
3-2 .....ZFPJ
4-1 ..... SHMC
4-2 .....VLBB
5-1 ..... NXRD

TOTAL RECALL
(NINTENDO)

Para obtener una vida extra nada más comenzar, dirígete al teatro y siéntate mientras pasan los créditos. Al acabar, recibirás una vida.



BIONIC COMMANDO
(NINTENDO)

Si te quedas atascado en cualquier fase del juego, pulsa A, B y START para volver al helicóptero.

DICK TRACY
(NINTENDO)

Utiliza las siguientes contraseñas para comenzar a investigar los cinco diferentes casos:

Caso 1 ..... ————
Caso 2 207-119-060
Caso 3 164-003-201
Caso 3 036-224-136
Caso 5 007-215-047

LEMMINGS

(AMIGA, ATARI ST y PC)

Los tres últimos niveles de este superadictivo juego de Psygnosis ya no tendrán ningún misterio para vosotros si echáis un vistazo a estas claves:

TRICKY LEVEL

01 ..... HCGOLONPDX
02 ..... CMOLMGLQDJ
03 ..... CCJJLDMBEX
04 ..... IKHLDMCCEN
05 ..... OHNLIBADEP
06 ..... IDLMCIOEEU
07 ..... LDMCCJNFEP
08 ..... EMCIJMLGEW
09 ..... MCEOLLDHEW
10 ..... CMNLLEMIEP
11 ..... CEKKOLIJEK
12 ..... IKHMEMCKEX
13 ..... OJOLICCLEN
14 ..... HMDMCIOMEM
15 ..... MDMCGJMNEL
16 ..... LMBIJOOOEJ
17 ..... KCCOMMLPEU
18 ..... CKNLMDMQEV
19 ..... CCKHNNKBFR
20 ..... IJJLGMCCFS
21 ..... OHLFMCADFN
22 ..... ILFMCKOEFJ
23 ..... LFMCEJMFFT
24 ..... GICKKOLGFK
25 ..... MCGNMLFHFL
26 ..... BKOMNFIIFO
27 ..... CAJJMGMJFS
28 ..... KKKOOICKFV
29 ..... OHMFMCALFW
30 ..... HMGMCMOMFU

TAXING LEVEL

01 ..... MFMCGKLNFO
02 ..... GMCOKLMOFY
03 ..... MCANMMFPFO
04 ..... CINOMGMQFK
05 ..... GEKKNMJBGJ
06 ..... KJILDLGCGU
07 ..... NHNLJGCDGY
08 ..... ILDLGMOEGN
09 ..... LDLGCJOFGV
10 ..... ENGIJNLGGO
11 ..... LGANOLDHGJ
12 ..... GKNOLDLIGU
13 ..... GAJIMMHJGX
14 ..... OKHMDNGKGT
15 ..... OIMELGALGK
16 ..... HMDLGKOMGT
17 ..... MELGCKLNGN
18 ..... DLGIJOMOGV
19 ..... LGENMMDPGU
20 ..... GKNNOLHQGS
21 ..... GGKHNNHBHY
22 ..... KJJLFNGCHK
23 ..... NJLGNGADHW
24 ..... KNOHGOOEHL
25 ..... LFNGCJNFHJ
26 ..... GNGIJLLGHP
27 ..... HFANLLFHHU
28 ..... FINLLFHIHN
29 ..... FAJHMFHJHP
30 ..... IJHMFHFKHG

MAYHEM LEVEL

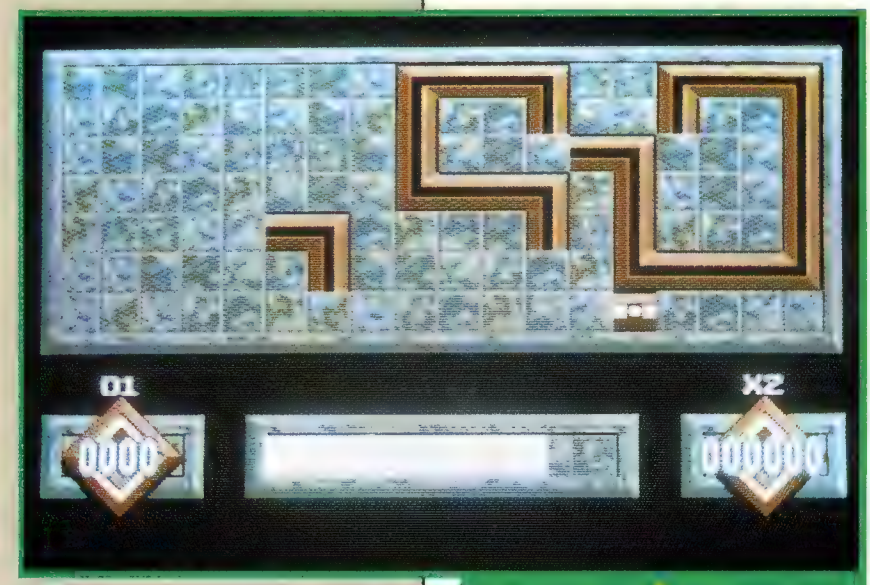
01 ..... NJMNLFELHX
02 ..... HMFJFINMHQ
03 ..... MFHFAJLNHX
04 ..... FHFIJLMOHQ
05 ..... HFANLMFPHN
06 ..... FINLMFHQHW
07 ..... FAJHLDIBIW
08 ..... IJHLDIFCIP
09 ..... NHLDIFADIN
10 ..... HLDIFINEIV
11 ..... LDIFAJLFIO
12 ..... DIFIJLLGIX
13 ..... MGCNNLEHIO
14 ..... FINLLDIIIN
15 ..... FAJHMDIJIP
16 ..... IJHMEMGKIO
17 ..... NHMDIFALIV
18 ..... HMDIFINMIO
19 ..... MDIFAJLNIX
20 ..... DIFIJLMOIQ
21 ..... IFANLMDPIN
22 ..... FINLMDIQIW
23 ..... FAJHLFIBJJ
24 ..... IJHLFIFCJS
25 ..... NHLFIFADJP
26 ..... HLFIFINEJY
27 ..... LFIFAJLFJR
28 ..... FIFIJLLGJK
29 ..... IFANLLFHKX
30 ..... FINLLFIIJQ

METROID

(NINTENDO)

Introduce el siguiente código y llegarás al final del juego con más de 200 misiles y seis cajas de energía:

JUSTIN BAILEY.



LOOPZ

(AMIGA, ATARI ST)

01 ..... EASY
06 ..... GRVY
11 ..... TRIY
16 ..... STNL
21 ..... GZPN
26 ..... PLGR
31 ..... KRNC
36 ..... BGDK
41 ..... FRNK
46 ..... ZSZS

ELECTROCOP
(ATARI LYNX)

A continuación tenéis una lista de las claves para abrir todas las puertas en Electrocop:

Nivel 1	Código
1	2473
2	9874
3	8743

Nivel 2	Código
1	3287
2	5409

Nivel 3	Código
1	9284
2	7210
3	3936
4	7395
5	8294

Nivel 4	Código
1	0394

Nivel 5	Código
1	8658
2	5462
3	9973
4	7642
5	0912
6	0974
7	7865
8	4285

Nivel 6	Código
2	8765

Nivel 7	Código
1	6021
2	5824

Nivel 8	Código
1	7698

Nivel 9	Código
1	0170
2	1092
3	7102
4	4726
5	1375
6	2857
7	6998
8	1798
9	4391

Nivel 11	Código
1	0293

Nivel 12	Código
1	2987
2	6443

TURRICAN
(AMIGA)

Juega una partida lo mejor que puedas e introduce en la tabla de altas puntuaciones:
BLUES MOBIL.
Al comenzar la siguiente partida tendrás 99 vidas.

HORROR ZOMBIES
(AMIGA)

Las siguientes claves te permitirán acceder a un gran número de niveles y obtener interesantes ventajas.

Nivel 2 ..... WOLFMAN
Nivel 3 ..... HAMMER
Nivel 4 ..... LUGOS I
Nivel 5 ..... NOSFERATU
Nivel 6 ..... GARLIC
Vidas infinitas ... BOGEY MAN

BACK TO THE FUTURE III
(AMIGA Y ATARI ST)

Si quieres obtener vidas infinitas, teclea las siguientes claves al comienzo de cada nivel, mientras se cuenta la historia:

Nivel 1: ..... ROTTEN CHEAT
Nivel 2: .....LOUSY CHEAT
Nivel 3: .....LOW DOWN CHEAT

DOUBLE DRAGON
(NINTENDO)

Cuando aparezca el mensaje GAME OVER pulsa ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, A y B para continuar la partida. Este truco te servirá en los tres primeros niveles.

SUPER MONACO GP
(SEGA MEGADRIVE)

Esta es la contraseña para acceder al nivel 16. Tiene la ventaja de mostrar la pantalla final de felicitación si chocas en el transcurso de la carrera:

0Q76	2ILM	F200	0000
0010	H10F	B324	5D76
CA89	EGC1	0000	0002
0000	0000	F200	2CAC

GHOULS'N'GHOSTS
(SEGA MEGADRIVE)

En el nivel de las pendientes de hielo, sigue los siguientes pasos para llegar al final sin esfuerzo. Destruye primero las dos manos gigantes; después, déjate caer al nivel inmediatamente inferior y sitúate en el borde derecha. Cuando aparezca la serpiente, tírala por la derecha y te verás arrojado a través de los espíritus sin sufrir más daño que el de perder la armadura. Finalmente, aterrizarás junto al monstruo de ese nivel, habiendo evitado así tener que recorrerlo entero.

Memorias de un héroe

Esto no es una guía del jugador, es mi propia historia. Quizá no sea la forma más eficiente de jugar, pero es la forma en que yo lo hice.

Hola, me llamo Threepwood, Guybrush Threepwood. Sólo a mi padre se la había ocurrido apellidarse Threepwood; y a mí nacer en el día de San Guybrush. Con ese nombre soy la risa de toda la isla. Al principio yo era un personaje desconocido, pero me hice valer demostrando mi coraje en la isla de los monos. Desde entonces me veo asediado por la prensa continuamente, incluso han hecho un juego de mí; por eso he decidido vender mis memorias a MEGAOCIO por un buen precio; espero que así me dejen en paz durante un buen tiempo.

Yo nací en una familia muy pobre y sin recursos, éramos 14 hermanos y no había en casa comida para todos, así que sorteábamos todos los días quién era el que se quedaba sin comer, y casi siempre me tocaba a mi.

Como estaba harto de injusticias me fui de casa en busca de un empleo, pero con ese nombre que tenía todos se reían de mí. Fue por eso por lo que decidí ser pirata, para vengarme y para conseguir mucho dinero.

PRIMERA PARTE

LAS TRES PRUEBAS

Me puse en marcha hacia Mêlée Island, famosa por sus piratas. Nada más llegar me encontré con el vigía de la isla y me dijo que podría conseguir información de cómo ser pirata en el bar Scum, así que allí me dirigí. Hablé con unos piratas que había en la entrada, pero ellos me dijeron que debía hablar con los piratas importantes que estaban en el otro lado del bar. Fui a verlos y me dijeron que para ser un buen pirata necesitaba pasar tres pruebas, a saber: Ser un maestro del robo, ganar al maestro de la espada y encontrar un tesoro.

Como no sabía por donde empezar, me las ingenié para entrar en la cocina cuando el cocinero salía. Allí encontré una cacerola y un trozo de carne, y los cogí, como es natural. Saliendo afuera me encontré un pescado y una gaviota picoteándolo. Lo que hice fue aproximarme hacia un tablón suelto que estaba en la parte derecha y pisarlo varias veces hasta que la gaviota se fue. A la salida intenté hablar con el perro, pero no me aclaró nada. Después fui hacia el pueblo y estuve viendo a varios habitantes, pero apenas conseguí hacer nada, excepto coger un pollo con una polea en el medio, porque no tenía ni un duro, así que me volví por donde había venido y me di una vueltecita por la isla. Siguiendo el camino de la derecha me encontré a un "troll" en un puente, que no me dejaba pasar. Decidí darle el pescado, y se puso tan contento que me dejó el camino libre.

Después de ver toda la isla me dirigí hacia el claro y vi que allí se había instalado un circo. Dentro se encontraban dos hermanos muy parlanchines que me ofrecieron trabajo. Lo único que tenía que hacer era usar la cacerola como casco y meterme dentro del cañón para que me disparasen. Me pegué un buen tortazo contra el palo de enfrente, pero conseguí dinerillo para ir tirando.

Volví al pueblo, le compré un plano al charlatán, fui a la tienda que regentaba un desagradable viejo y le compré una espada que por allí tenía. También aproveché para comprar una pala pensando en el tesoro que debía buscar.

Le dije al viejo que quería hablar con el maestro de la espada y me contestó que esperase, que él iba a concertar una cita. Esperé un buen rato y como no venía pulsé el timbre para llamarle. Me dijo que "ella" no quería verme. Quedé sorprendido de que fuese una mujer la que mejor dominase la espada en toda la isla y pensé que era fácil ganarla.

Le dije otra vez al viejo que quería volver a verla, y esta vez le seguí por toda la isla. Fue difícil seguirle porque corría mucho, pero cuando llegamos reté a la maestra de la espada pero manifestó que ni siquiera desenfundaría por un mocoso como yo. Así que fui a ver si encontraba a alguien que me enseñase y en el noreste de la isla encontré una persona dispuesta. Me hizo luchar contra una absurda máquina durante horas hasta que aprendí algo. Al final me dijo que más que tener habilidad con la espada, lo que había que tener era una lengua afilada y viperina, a ser posible, para insultar al contrincante y dejarle anonadado, aprovechado el momento para atacar.

Marché de allí dándole las gracias y traté de enfrentarme a los piratas locales que por los caminos pasaban. Al

principio no podía hacer nada ya que no sabía cómo responderles, pero lucha tras lucha conseguí aprender algunas respuestas. Después de ganar dos veces partí a enfrentarme con la maestra, pero sostuvo que todavía era un imberbe. Volví a los caminos y luché, y luché, hasta que me cansé. Unas cinco o seis victorias más me dieron un buen número de respuestas y un buen número de insultos. Todo orgulloso de mi poderío fui a enfrentarme con la maestra, pero me sorprendió con insultos distintos a los cuales no sabía responder. Luego me di cuenta que las respuestas eran prácticamente las mismas, pero tuve que luchar tropecientas mil veces con ella para conseguir ganarla. Después de conseguirlo me dio una camiseta 100% algodón como prueba de mi victoria.

Lo siguiente que hice fue ir a buscar el tesoro, que sólo podía estar en el único sitio donde no había estado, en el laberinto del bosque. Me adentré en de él y cogí una flor amarilla, luego me perdí. Tras dar muchas vueltas encontré una cruz marcada en el suelo, empecé a cavar y descubrí que el tesoro era una camiseta a modo souvenir. Volví a tapar el hoyo y regresé al bar para enseñarle las dos pruebas a los piratas. Sólo me quedaba robar el ídolo, y el sitio donde estaba era en casa de la gobernadora. Me encaminé hacia las afueras del pueblo, a la casa, pero no pude pasar porque había unos perros muy furiosos. Se me ocurrió que si les daba la carne, a lo mejor ... ¡Qué tíos, se la comieron y nada! Fui otra vez al bar y cogí otro trozo de carne. Pensé que si la cocía en el puchero a lo mejor les gustaba más. Les di la carne cocida y como si nada. Volví otra vez al bar y cocí de nuevo otro trozo de carne, pero esta vez lo condimenté con unos pétalos de la flor amarilla. Y dio resultado, la comieron y se quedaron dormidos.

Ya en la casa, tomé el jarrón y entré por la puerta de abajo. Allí me dieron una paliza tremenda. Al final la gobernadora intercedió por mí y me libró del maldito sheriff, lo que hizo que me enamorase de ella y quedase sin palabras. Intenté de nuevo entrar en la habitación, pero necesitaba antes una lima para sacar el ídolo de oro. Fui a la tienda para comprar una lima, pero el viejo dijo que se le habían acabado. Lo siguiente que se me ocurrió hacer fue hablar con el preso. Para aliviar su situación intenté darle algo de lo que tenía, pero me dijo que él sólo quería su libertad, y unas pastillas de menta con sabor a grog, así que volví a la tienda y las compré. Cuando se las di me lo agradeció mucho y comentó que si podía conseguirle algo contra las ratas, entonces le ofrecí un matarratas que había conseguido en la mansión. En prueba de agradecimiento me dio un pastel que había hecho su tía. Como tenía algo de hambre le di unos mordiscos y encontré dentro una lima, así que marché directamente a la mansión y recuperé el ídolo, pero a la salida me estaba esperando el maldito sheriff y me tiró al fondo del puerto con el ídolo atado a la cabeza. Pensé que mis días se habían terminado, pero cogí el ídolo y la espada, que se me había caído, y fui al bar a dárselo a los piratas, pero al llegar estaba vacío y el cocinero llorando como una macarena. Me contó que habían secuestrado a la gobernadora, mi novia por cierto, así que decidí enrolar a una tripulación y comprar un barco.

En quién primero pensé fue en la maestra de la espada. Fui a verla y aceptó con gusto formar parte de mi tripulación. Luego intenté soltar al preso, pero no había forma de forzar la cerradura. Tras mucho pensar me acordé de que quizá dándole un poco de grog me ayudase. En el bar y recogí todos los vasos que encontré y llené uno con grog que había en el recipiente de la cocina. Me fui corriendo, pero antes de llegar a la cárcel ya se me había derretido el vaso. Reflexionando un poco se me ocurrió volver y llenar otro vaso y cuando estuviese a punto de derretirse traspasar el contenido a otro. Conseguí así llegar hasta la cárcel y justo cuando se lo iba a dar al preso se derritió el vaso, y por casualidad también la cerradura, así pues el preso pudo salir, pero en vez de ayudarme, el muy desagradecido se largó.

Lo siguiente fue ir al embarcadero a comprar un barco. Cualquiera servía, pero no tenía dinero. Estuve hablando con Stan y dijo que consiguiese un crédito. Creí que quizá el viejo de la tienda me diese uno, así que fui a pedírselo y me fijé en la combinación de la caja fuerte cuando la abrió, pero no me dio dinero. Mi cerebro ya estaba maquinando cómo realizar el atraco, pero se me ocurrió que si mandaba al viejo a buscar a la maestra de la espada podría operar más tranquilamente, y eso fue lo que hice.

Más tarde volví con el charlatán de Stan, y tras mucho regatear rechazando todos los extras de los barcos, conseguí que me hiciese un buen precio por uno que era una ruina flotante.

Luego caminé hacia una pequeña isla que había en el extremo norte. Para llegar hasta ella utilicé el pollo con la polea en el medio. En el otro lado me encontré con un personaje curioso al que propuse que se enrolase en la tripulación, pero él no estaba seguro de mis aptitudes como capitán y me puso

una dura prueba; nada menos que meter la mano dentro de una caja en la que había un monstruo, así que le eché valor y no pasó nada, porque resultó que dentro había un inofensivo loro. El tipejo se quedó asombrado y me dijo que era un buen capitán.

Fuí al puerto y allí encontré a Stan. a los tres tripulantes y el barco a punto para zarpar.

SEGUNDA PARTE

EL VIAJE

Una vez dentro del barco estuve curioseando en la habitación del capitán y cogí todo lo que allí encontré. Al salir, cuál sería mi sorpresa al ver que toda la tripulación se había amotinado y estaban tomando el sol, como si de un viaje de placer se tratara. No hubo manera de convencerlos, así que tuve que apañármelas solo.

Me puse a dar vueltas por todo el barco y tomé todo lo que encontraba, incluyendo la bandera pirata. En la bodega descubrí pólvora, una cuerda grande y vino, y en la cocina una cacerola y un paquete de cereales. Como tenía hambre abrí el paquete y apareció la llave del armario del cuarto del capitán. Dentro de éste había un cofre con un papel, que resultó ser una extraña receta. Como seguía teniendo hambre volví a la cocina a prepararla, pero no poseía los ingredientes, entonces pensé que si los sustituía por cosas similares también valdría, así que utilicé la bandera pirata en vez de la calavera, y así hasta el final. Cuando añadí el último componente la olla saltó por los aires y quedé inconsciente. Al despertar descubrí que estábamos en Monkey Island y sin entender cómo habíamos llegado allí. Lo único que tenía que hacer era desembarcar, pero no sabía de qué forma. El ver el cañón me hizo recordar aquella pasada experiencia y decidí repetirla, muy a pesar mío.

Bajé a la bodega y conseguí un poco más de pólvora, luego en la cocina prendí las tarjetas que Stan me había dado. Cuando subí a cubierta utilicé como mecha la gran cuerda, eché la pólvora por la boca del cañón y prendí la mecha, acto seguido me introduje en el cañón y salí disparado.

TERCERA PARTE

EN LA ISLA DE LOS MONOS

El aterrizaje fue bestial, tanto que se me hundió la cabeza en la tierra y además me quedó el culo ardiendo. Allí apareció Herman, un solitario náufrago, y a un simpático mono hambriento. También había un cartel que indicaba que en la isla había caníbales.

Lo primero que hice fue coger la banana e intentar coger más del árbol, pero no puede conseguirlo, así que me interné en la isla para hacer reconocimientos. Al este encontré un estanque seco, donde había un hombre colgado sosteniendo una cuerda, más arriba una bifurcación del río y al oeste una fortificación al borde de un cráter. Recorrí toda la isla recogiendo todas las notas que encontraba.

Donde primero fui es al fuerte del cráter, lugar bastante frecuentado por Herman, y allí conseguí un catalejo, una cuerda, y dentro del cañón, una bala y pólvora.

Ya en la grieta vi unos remos, abajo. Utilicé la cuerda que había encontrado, pero no pude llegar hasta abajo. Esto me hizo recordar la cuerda de aquel hombre ahorcado. Y si consiguiera levantar el tronco para hacerle bajar ...

La única solución posible era volar la presa que había en la desviación de los ríos. Me dirigí hacia allí y puse la pólvora entre las rocas. Después utilicé la piedra de pedernal que sostenía la nota con la bala de cañón y saltó una chispa que hizo volar la presa. Fui arrastrado por la corriente y pude coger la cuerda, ya que el cuerpo del ahorcado había caído al suelo. Luego volví a la desviación y comencé a subir a la montaña por unos peldaños que hallé. En la parte de arriba encontré una especie de trampolín y movido por mi curiosidad le di unos empujoncitos y lo dejé apuntando hacia otra dirección. Subí más arriba y llegué a una plataforma desde la cual se divisaba gran parte de la isla.

Cogí la piedra que había en el borde, la tiré hacia abajo saliendo disparada hacia la playa. Bajé de nuevo, moví hacia otro lado el trampolín y volví a tirar otra piedra del montón. Hice esto varias veces, en uno de los intentos me cargué el asqueroso barco que nos trajo, cosa que no me importaba de momento, y otra de las veces me pareció que le acerté al árbol de la playa.

Cuando llegué, ví que, en efecto, había dos plátanos en el suelo. Los cogí y le di al mono todos los que tenía, pero no quedó satisfecho. Acto seguido me dirigí hacia la grieta, me deslicé hasta abajo utilizando la otra cuerda, cogí los remos y navegué en dirección noreste, lugar donde estaba el poblado caníbal y tenían guardado el coge-bananas de Herman.

Dentro del poblado recogí los plátanos que tenían como ofrenda, pero los caníbales me pillaron y me encerraron en una celda. Una vez dentro acaparé todo lo que pude, incluso el recoge-bananas; luego levantando una tabla del suelo me escapé, pero tuve que dejar el aparato de Herman porque no cabía por el agujero. Volví a entrar en el pueblo y me volvieron a apresar. Hice esto

varias veces, pero vi que no conseguía nada, me reuní con el simpático mono y le di el resto de las bananas, con lo que quedó muy complacido y decidió seguirme a todos lados.

Andando hacia el este pasé por una playa, desde donde se veía un claro en lo alto de una pequeña montaña. Una vez en el claro examiné todo lo que había. Cuando toqué una de las narices de un totem la puerta que impedía el paso hacia la gran cabeza de mono se abrió, pero se cerró inmediatamente. Como el mono me imitaba, se quedó colgado de la nariz, dejando así la puerta abierta.

Al entrar en el recinto vi un montón de ídolos, así que agarré uno de los pequeñitos y fui donde había dejado la barca para volver a ir al poblado caníbal. Una vez allí les ofrecí a sus habitantes el pequeño ídolo y quedaron muy agradecidos. Me dirigí hacia la celda y encontré con la puerta abierta, así que aproveché para sacar el cogebananas. Ya fuera me encontré a Herman y se lo di, y él a cambio me dio la llave que abría la cabeza del gran mono.

Partí hacia la gran cabeza e introduje la llave en la oreja, y la boca se abrió. Me metí dentro y había una gran caverna llena de fantasmagóricas imágenes, que resultó ser un laberinto. Como pude, me las ingenié para salir y regresar al poblado caníbal, donde pregunté cómo llegar hasta el malvado LeChuck, la respuesta era un artilugio que tenían ellos (una cabeza) pero que no me lo podían dar porque sólo tenían uno. En seguida me acordé de que poseía un folleto sobre cómo destacar en la navegación, lo entregué, y ellos a cambio me dieron la cabeza, que por cierto era espantosa.

Me dirigí enseguida a las cavernas y una vez en el interior saqué la cabeza para que me indicase en qué dirección debía ir, y así llegué hasta el barco de LeChuck. Cuando me disponía a entrar, uno de los fantasmas me sorprendió y tuve que huir corriendo.

Como no sabía qué hacer, pregunté a la cabeza y respondió que tenía un collar que la convertía en invisible, entonces pedí que me lo prestase, pero no quería, así que me tuve que poner duro con ella y al final me lo dio. Cuando entré en el barco me hice invisible y di una vuelta de reconocimiento. Tras la vuelta descubrí que necesitaba la llave que tenía el capitán en su cuarto para poder abrir la portezuela de la bodega, pero no sabía cómo hacerlo porque cada vez que me acercaba él se daba la vuelta y no podía hacer nada. Pensé que si yo no podía ir hasta donde estaba la llave, tendría que ser la llave la que viniese hasta mí. Me estrujé el cerebro para deducir que si utilizaba el compás magnético que me dio Stan atraería a la llave, y así fue.

Después me encaminé a los dormitorios donde había un miembro de la tripulación dormido que tenía en la mano una botella de jugo grog, pero no me dejaba quitársela, así que fui a la habitación de al lado, cogí una pluma a una gallina fantasma y la utilicé para hacerle cosquillas en los pies dos veces, y así soltó la botella. Después volví donde estaban los animales y utilicé la llave para abrir la trampilla de la bodega. Allí encontré un montón de ratas, alguna de las cuales estaban borrachas, y decidí darle la botella a la que tenía en frente, que por cierto era la más grande y desagradable. Luego me acerqué a un recipiente que contenía grasa y cogí un poco para echarlo en la puerta que chirriaba. Una vez hecho esto entré dentro, tomé las herramientas y abrí la caja de la raíz anti-fantasma, la cogí y me fui hasta el poblado caníbal, donde me prepararon un disolvente de fantasma.

Tras recogerlo fui de nuevo a las cavernas, pero ya no estaba el barco; sólo quedaba el sobrecargo que me contó que LeChuck había ido a Mêlée para casarse con la gobernadora. Decidí inmediatamente que tenía que impedir esa boda, y al instante apareció mi antigua tripulación dispuesta a ayudarme.

ULTIMA PARTE

LAS BODAS DE LECHUCK

Una vez en Mêlée me dirigí inmediatamente a la iglesia echando jugo de raíz antifantasma a todo aquél que se ponía por medio. Cuando llegué el cura estaba pronunciando lo típico de "Si alguien aquí presente tiene razones que impidan la celebración de la boda, que lo diga ahora o calle para siempre". Entonces salté yo, claro está.

LeChuck se sorprendió al verme allí, pero más se sorprendió cuando

apareció la gobernadora por el otro lado de la sala. Se quedó intrigado porque pensaba que se estaba casando con ella, pero en realidad quién estaba en el traje de novia era el simpático mono, y además tenía el líquido antifantasma.

Como LeChuck vio que yo no tenía defensa cogió y empezó a girar su brazo a toda velocidad y me dio un puñetazo que me lanzó a la otra parte de la isla, enseguida salió detrás de mí, me dio otro de esos puñetazos bestiales y me mandó a otra parte. Esto sucedió varias veces y en una de ellas me empotré en la máquina de grog que había en el embarcadero. En seguida vino el pesado de Stan y le empezó a dar la charla al pirata, éste no se lo pensó dos veces y le sacudió. Luego LeChuck consiguió sacarme de la máquina y me arreó otro golpetazo. Así estuve un buen rato, hasta que descubrí que al estrellarme con la máquina de grog habían salido un montón de latas y una botella de líquido anti-fantasma. Cogí la botella lo más rápido que pude, la agité y le eché un chorrito. Los efectos fueron espectaculares, tanto que en el juego se incluye una repetición y varias tomas con distintas cámaras.

Pensé que ya no quedaba nada en mí de aquel pardillo buscador de fortunas que llegó un día a Mêlée. Ahora era un hombre experimentado y me sentía mucho mejor.

Al ratito apareció la bella gobernadora y empezaron a volar cohetes por toda la isla.

Supongo que no tengo que decir que el final de la historia es como el de todas las demás historias: Nos casamos, fuimos felices y comimos muchas perdices. Sólo había una cosa que bullía en mis adentros: nunca llegué a descubrir el Secreto de Monkey Island.

STAR CONTROL

SHIFOXTI

Olvida usar el láser de esta nave. Usa su velocidad para ponerte detrás del enemigo y disparar.

ANDROSYNTH GUARDIAN

El único uso de la principal arma de Androsynth es la defensa. Un grupo de burbujas detendrá cualquier ataque próximo del enemigo. El modo Cometa a corta distancia es el más útil, porque nada puede dejarlo atrás.

UMGAH DRONE

Manteniendo su cono antimateria activo, funciona como un escudo y como un arma. Sólo las naves Chenjesu y Mmrnmhrm son capaces de disparar alrededor del cono antimateria.

CHENJESU

Al disparar dos D.O.G.I. al comienzo de una batalla un Chenjesu puede desarticular con éxito la mayoría de las naves enemigas. Nunca dejes que se te acerque. El Vux sigue siendo la mejor oportunidad contra esta nave.

MMRNMHRM

Contra un enemigo lento, la Mmrnmhrm puede permanecer en modo rápido con sólo usar sus misiles caseros. Para una oposición más dura, la láser pesada es extremadamente efectiva. La Androsynth es la mejor nave para derrotar esta nave.

VUX INTRUDER

Ten cuidado al utilizar el láser Vux. Genera energía increíblemente deprisa. Cuando te enfrentes a un enemigo con armas de poco alcance espera a que estén cerca antes de lanzar una ráfaga de lapas y haciéndote camino con el láser.

ILWRATH

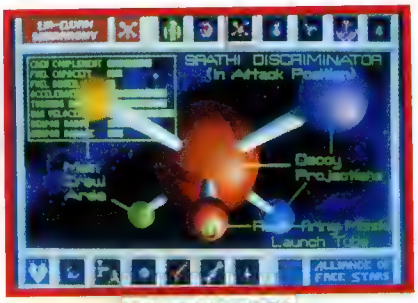
Suponiendo que puedas recordar dónde estás, el dispositivo de camuflaje de Ilwrath es inestimable. Es mucho mejor acercarse a hurtadillas que asaltarla frontalmente. Las naves Chenjesu son especialmente útiles contra ésta.

SYREEN

Atacar a una nave enemiga usando el láser de la Syreen es inútil. Intenta hipnotizar a la tripulación, reunirlos y, después, atacarlos. Normalmente, la mejor táctica con esta nave es salir corriendo. Evita la Ur-Quan Drearnaught a toda costa.

ARILOULA-LEELAY

Utilizando este láser casero, el timón y el teletransportador, esta nave puede ser muy potente. La mejor táctica es volar rápido y después abrirse camino con el láser, teletransportarse fuera lo más velozmente posible antes de que el enemigo reaccione.



SPATHI DISCRIMINATOR

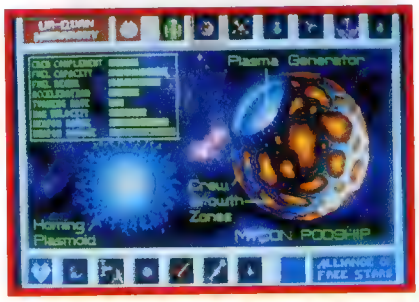
El Spathi es la nave más débil de Hierachy. Su velocidad y los misiles de disparo trasero son su única ventaja. Hay que sobrepasar volando a los enemigos y disparar de cerca los misiles en grupos de tres, es la única forma de vencer con esta nave.

EARTLING CRUISER

Esta nave sigue siendo la mejor oportunidad contra los Dreadnaughts. Su láser defensivo es capaz de dejar fuera de combate al luchador Ur Quan. La distancia es la mejor táctica, gracias a sus misiles de largo alcance, son poderosos y exactos.

UR-QUAN DREADNAUGHT

Esta nave es capaz de destruir casi cualquiera de la Alianza. Recuerda que cada luchador que se lanza supone un miembro de tu tripulación; es fácil dejarse llevar por el furor del combate y que la nave se quede sin tripulación. La única amenaza seria viene de la nave Earthling.



MYCON PODSHIP

Incluso aunque esta nave venga con mucha tripulación y una gran cantidad de combustible, sólo puede disparar sus armas dos veces sin repostar. Los proyectiles de plasma que dispara se pueden destruir con disparos o con escudos. Si no tienes ninguna posibilidad, sal corriendo. Puedes tener problemas contra los luchadores Yehat.

YEHAT

Con sus escudos y cañones de duelo, el Yehat puede destruir la nave más grande. Al disparar el cañón en corto lo hace de modo que te queda bastante carburante para activar los escudos. Es muy buena contra el Mycon.

TRUCOS GENERALES

- Ninguna nave es completamente inútil.
- Saca partido de las debilidades del enemigo, como la velocidad y capacidad de giro.
- El Heirarchy dispone de las mejores naves, pero las de Alliance pueden ser muy efectivas si se usan tácticamente.
- Las naves lentas, como la Chenjesu y la Dreadnaught, no pueden salir del campo de gravitación de un planeta, de modo que ten cuidado.

METAL MUTANT

1- Combate a Djabame con la horquilla del cyborg, mordiéndolo con el dragón o disparándole con el tanque.

2- Recoge el cartucho KYO que proporciona un valioso armamento al cyborg: el hacha. Este arma se activa pulsando a la vez disparo y derecha (o izquierda si estás mirando hacia ese lado).

3- En las tres fases siguientes aparecen gremlins y pequeños lagartos voladores. Las fauces del dinosaurio son más que suficientes para destrozar a los primeros. Un consejo: no te aproximes a ellos, deja mejor que se acerquen a ti.

4- Los monstruos voladores son peligrosos. Usa el hacha del cyborg para derribarlos o acaba con ellos disparando con el tanque.

5-. Sitúate bajo el módulo de supervivencia y efectúa la conexión en modo cyborg pulsando simultáneamente disparo y diagonal inferior izquierda. Recuperarás toda la energía y en una nueva partida podrás comenzar desde esta pantalla eligiendo la opción "SAVE".

6- Sumérgete en modo cyborg hasta la cabeza y luego salta sin miedo a la derecha.

7- Destruye los enjambres de avispas con el fuego del dragón (disparo y arriba) y arrasa los avisperos con los disparos del tanque.

8- Haz lo mismo que en la pantalla anterior. Uno de los avisperos oculta un importante regalo: el cartucho KYO que contiene el lanzador de rayos. Sólo puede usarlo el cyborg y se activa pulsando disparo y diagonal superior derecha simultáneamente.

9- Evita este obstáculo simplemente saltando.

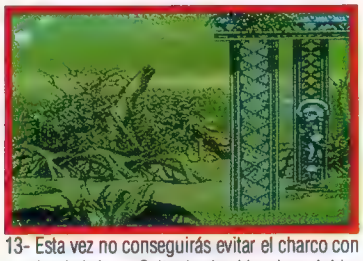
10- Otro cartucho KYO cuelga del techo. Salta para cogerlo y a partir de ese momento el cyborg podrá lanzar garfios y escalar por cuerdas pulsando disparo y diagonal superior izquierda a la vez.

11- Salta para evitar el primer disparo del monstruo y luego atácalo con el hacha. Es menos peligroso de lo que parece aunque tenga más manos que un pulpo.

12- Sitúate justo en el borde y salta siempre a la derecha en ésta y en la siguiente pantalla.

LA GUIA DEL JUGADOR

Si tienes problemas para acabar este emocionante juego de Silmarils, echa un vistazo a las siguientes indicaciones que te permitirán llegar hasta el comienzo del segundo nivel:



13- Esta vez no conseguirás evitar el charco con un simple brinco. Salta desde el borde y rápidamente activa el garfio. Con un poco de suerte se enganchará en el techo y conseguirás sacar al cyborg de las aguas.

14- Lucha contra gremlins y lagartos voladores del mismo modo que lo hiciste anteriormente.

15- El gran jefe de todos los gremlins hace su aparición. Es un poco más duro de pelar que los otros, pero unos cuantos bocados serán suficientes para calmarlo.

16- Utiliza el módulo de supervivencia para recobrar al máximo la fuerza vital. En posteriores partidas podrás comenzar desde aquí eligiendo la opción "SAVE" desde el menú principal.

17- Salta sobre la espalda del reptil cuando se está dirigiendo a la derecha y deja que te lleve hasta la siguiente pantalla. Alcanza la plataforma de un salto cuando estés lo suficientemente cerca como para no caer al agua. Si esto ocurriera en ésta o en la anterior pantalla, salta rápidamente hacia la izquierda hasta alcanzar tierra firme o lo último que harás será tomar la medida de la boca del reptil.

18- Transfórmate en tanque y cuando el guardián dé la vuelta, baja a su nivel y abátelo de unos cuantos disparos por la espalda.

19- En el preciso instante en que el guardián te dé la espalda, usa el garfio para subir a su nivel. Transfórmate en tanque y dispara lo más rápido que puedas.

20- En esta pantalla hay dos posibles caminos. Toma primero el de arriba pegando un salto.

21- El guardián no dispara a menos que tú lo hagas, así que conviértete en tanque y espera justo hasta el momento en que se dé la vuelta y mire a la derecha. Dispara entonces lo más rápido que puedas. Un sólo impacto de su cohete acabará con toda tu energía. Destruido el guardián, recoge el cartucho KYO que proporciona lanzacohetes al tanque.

22- Vuelve por la izquierda a la pantalla anterior y esta vez toma el camino de abajo.

23- Dispara un cohete en modo tanque pulsando disparo y diagonal derecha inferior.

24- ¡Enhorabuena!. Tras el umbral de esta puerta te aguarda un segundo nivel repleto de peligros.

DISCO REVISTA CPC USER

Si tu intención es sacar provecho a tu ordenador, disponer de un gran número de programas educativos, de aplicación o de propósito general: ¡date prisa!, la mejor colección de software para CPC te está esperando en CPC USER. Indispensable para el usuario de CPC. ¡Coleccionalos!.

CPC USER 1 (Ref: 590. 2.500 Pesetas.)

UTILIDADES:
Diseñador de Sprites (Sólo para CPC 6128)
Dump (vuelca las mejores pantallas a impresora)
Buffer (Buffer de impresora para CPC 6128)
Sopa de Letras (haz tus propios crucigramas)
Máquina (aprende a escribir a máquina)
Datamake (para pasar código máquina a líneas DATA)

CARGADORES:
Acaba todos tus juegos, en cinta o disco.

TRUCOS:
Metralla, Bola, Melodía, Cripta, Cohetes, Escalera, Elipse, Titula.

JUEGOS:
Demos del Capitán Trueno y del AMC.
Juego completo con dos fases: Army Moves. Número 1 en Inglaterra.

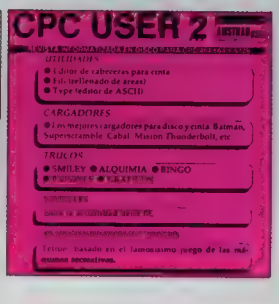
CPC USER 2 (Ref: 591. 2.500 Pesetas.)

UTILIDADES:
Editor de cabeceras para cinta
Fill (relleno de areas)
Type (editor de ASCII)
Fractales

CARGADORES:
Los mejores cargadores para disco y cinta: Batman, Superscramble, Cabal, Misión Thunderbolt, etc.

TRUCOS:
Smiley, Alquimia, Bingo, Paisajes, Gráficos.

JUEGOS:
Tetrón, lo mejor después del Tetris.



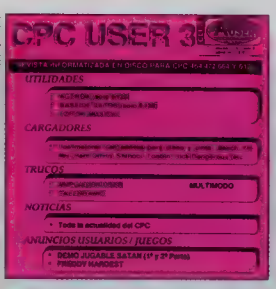
CPC USER 3 (Ref: 592. 2.500 Pesetas.)

UTILIDADES:
Agenda Personal (Sólo CPC 6128)
Base de Datos (Sólo CPC 6128)
Editor Musical

CARGADORES:
Los mejores cargadores para disco y cinta: Beach Volley, Hard drivin, Shinobi, Toobin, Rick Dangerous, etc.

TRUCOS:
Ampliador User, Calendario, Multimodo.

JUEGOS:
Demo jugable de Satán (Fases 1 y 2)
Juego completo Freddy Hardest (1 parte). Uno de los mayores éxitos de Dinamic.



RESERVALOS ANTES DE QUE SE AGOTEN

I.V.A. Y GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS

CUPON DE PEDIDO

NOMBRE.....
APELLIDOS.....
DIRECCION.....
CODIGOPOSTAL.....LOCALIDAD.....
PROVINCIA.....
FORMA DE PAGO:
☐Contrareembolso ☐Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.

Deseo recibir las siguientes referencias:

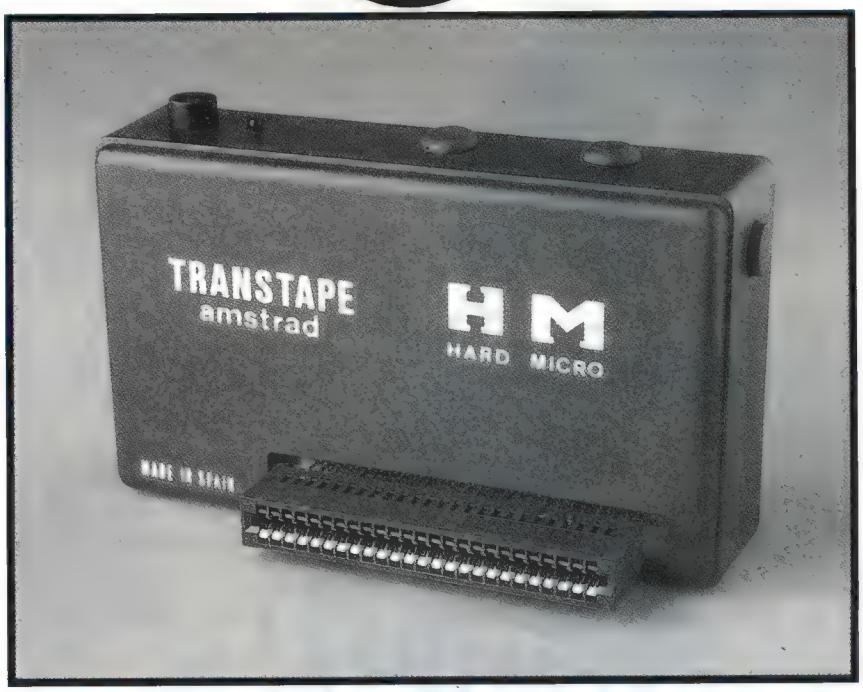
Ref.	Artículo	Ordenador	Cantidad	Precio
			Total	

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a: BMF Editorial, S.A. C/ García de Paredes 76 Dpdo. 1A 28010 Madrid

Y TAMBIEN Trucos Listados

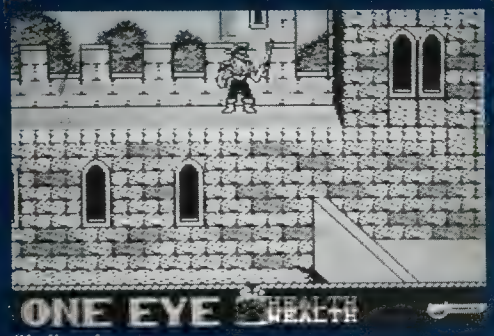
PROCESADOR DE TEXTOS EN ROM

El nuevo RAM Print Interface supone un importante ahorro de tiempo y memoria para el usuario de Spectrum+2 que necesite manejar un procesador de textos. Con una ROM de 16K, este interface contiene un procesador que arranca inmediatamente cuando se desee, sin necesidad de introducir cintas ni de esperar a que se cargue, ahorrando además toda la memoria RAM que ocuparía un procesador de textos cargado desde cinta.
Este producto se comercializa a un precio aproximado de 8.000 pesetas y, al igual que el Transtape para CPC Plus, puedes adquirirlo desde cualquier provincia española en:
MICROSAT
Consejo de Ciento, 345 Desp. 6
08007 Barcelona
Tels. (93) 216 00 13
(93) 215 74 96



TRANSTAPE PARA CPC PLUS

Los usuarios del nuevo CPC Plus se han podido encontrar con un pequeño problema a la hora de conectar periféricos: el bus de expansión no es compatible con el de los antiguos CPC. Este inconveniente queda solventado con la conexión del nuevo Transtape para CPC Plus. Dicho interface permite, como su antecesor, la introducción y búsqueda de pokes así como realizar copias de disco \ cinta a disco \ cinta. Su precio es de 12.225 ptas. + IVA y lo distribuye en España MICROSAT.



Skull and Crossbones, (Spectrum)

CALAVERAS Y HUESOS CRUZADOS

Así se llama una de los últimos lanzamientos de la empresa inglesa Domark que va a ver la luz en nuestro país. El juego, como bien podéis haber supuesto por el título, va de piratas y eso es precisamente lo que somos: piratas. Nuestra misión es conseguir todos los tesoros que podamos y llegar hasta el Mago del Mal, no sin antes haber eliminado a sus múltiples secuaces a través de una ingente cantidad de niveles.

Una interesante conversión de la máquina recreativa que estará disponible para el Spectrum y el Amstrad CPC entre otros.

PRESENTACIONES CON JOYSTICK

Con ayuda del joystick y de este truco podrás realizar pantallas de presentación con enormes rótulos. Al ejecutarse aparece un cursor que se puede mover y que actúa como una brocha de pintura al pulsar DISPARO. Una vez finalizada la pantalla, pulsa ESPACIO y obtendrás un bonito efecto de fondo.

```
10 INK 0,0:BORDER 3:DIM a(15):MODE 0:FOR
 t=1 TO 15:READ a(t-1):INK t,a(t-1):NEXT
:x=10:y=10:col=2:v=0:hu=col:GOSUB 100:DA
TA 14,15,10,6,26,19,16,12,1,7,19,20,23,8
,21
20 IF INKEY(74)=0 AND x>1 THEN hu=v:GOSU
B 100:x=x-1:v=TEST(x*16,400-y*12):hu=col
:GOSUB 100 ELSE IF INKEY(72)=0 AND y>1 T
HEN hu=v:GOSUB 100:y=y-1:v=TEST(x*16,400
-y*12):hu=col:GOSUB 100
30 IF INKEY(73)=0 AND y<32 THEN hu=v:GOS
UB 100:y=y+1:v=TEST(x*16,400-y*12):hu=co
l:GOSUB 100 ELSE IF INKEY(75)=0 AND x<38
 THEN hu=v:GOSUB 100:x=x+1:v=TEST(x*16,4
00-y*12):hu=col:GOSUB 100
40 IF INKEY(39)=0 AND col>0 THEN col=col
-1:hu=col:GOSUB 100 ELSE IF INKEY(31)=0
AND col<15 THEN col=col+1:hu=col:GOSUB 1
00
50 IF INKEY(76)=0 THEN PRINT CHR$(7);:v=
col
60 IF INKEY(60)=0 THEN SPEED WRITE 1:SAV
E"fondo",b,&C000,&4000
70 IF INKEY(36)=0 THEN LOAD "fondo"
80 IF INKEY(47)<>0 THEN 20
90 BORDER 0:WHILE col<>100:v=a(1):FOR t=
1 TO 14:a(t)=a(t+1):NEXT:a(15)=v:FOR t=1
 TO 15:INK t,a(t):NEXT:WEND
100 MOVE x*16,400-y*12:FOR t=1 TO 6:DRAW
R 12,0,hu:MOVER -12,-2:NEXT:RETURN
```

EFECTOS DE PANTALLA

Este sencillo truco provoca un extraño efecto, comprimiendo y aplastando la pantalla con todas las letras que aparecen en ella.

```
10 FOR t=40 TO 1 STEP-1:GOSUB 50:NEXT
20 INK 0,RND*25:FOR t=0 TO 40:GOSUB 50:N
EXT
30 FOR j=1 TO 1000:NEXT
40 i$=INKEY$:IF i$="" THEN 10 ELSE INK 0
,0:END
50 CALL &BD19:OUT &BC00,1:OUT &BD00,t:RE
TURN
```

BOSQUE

Este corto y sencillo programa en BASIC dibuja un bosquecillo repleto de árboles nada más ejecutarse. Si quieres variar su configuración, prueba a cambiar los distintos parámetros teniendo siempre en cuenta las dimensiones de los vectores **X**, **Y** y **D** para no salirte de su rango.

```
10 MODE 2:INK 1,22:DIM x(16),y(16),d(16)
20 x(0)=50:y(0)=50:x(1)=590:y(1)=50:d(0)
=5:n=0
30 GOSUB 60:n=n+3:IF d(n)>0 THEN GOTO 30
40 n=n-3:MOVE x(n),y(n):FOR p=1 TO 4:DRA
W x(n+p),y(n+p):NEXT
50 IF n=0 THEN END ELSE n=n-1:GOTO 30
60 xd=x(n+1)-x(n):yd=y(n+1)-y(n):x=xd/50
:y=yd/50
70 x(n+4)=x(n+1):y(n+4)=y(n+1):x(n+1)=x(
n)+(15.666*x)
80 y(n+1)=y(n)+(15.666*y):x(n+2)=x(n+1)+
x-(20*y)
90 y(n+2)=y(n+1)+y+(20*x):x(n+3)=x(n)+(1
7.666*x)
100 y(n+3)=y(n)+(17.666*y):d=d(n)-1:FOR
a=n TO n+4:d(a)=d:NEXT:RETURN
```

```
10 IF PEEK (40100)<>129 THEN SYMBOL AFTE
R 31:MEMORY 9999:INK 0,0:INK 1,16:INK 5,
3:BORDER 0:POKE 40100,129:l=10000:FOR m=
1 TO 2:READ a$:FOR t=1 TO LEN(a$) STEP 2
:POKE l,VAL("&"+MID$(a$,t,2)):l=l+1:NEXT
:NEXT
20 MODE 1:PEN 3:PRINT "M E N S A J E  S
C R O L L":PRINT:PEN 2:PRINT "1) Cargar
mensaje":PRINT "2) Crear mensaje":PEN 1:
PRINT:PRINT "Elige 1 o 2":INPUT a$:IF a$
="1" THEN PRINT:LINE INPUT "Nombre: ",f$
:LOAD f$,10299:st=40000:FOR t=1 TO 2600:
NEXT:GOTO 100
30 x=1:y=1:st=10300:MODE 2:PEN 1:PRINT "
  Mega Scroll - por MEGAOCIO - Introduce
 tu mensaje (memoria libre =29700)":PRIN
T STRING$(80,"*"):LOCATE 1,25:PRINT STRI
NG$(80,"*");:WINDOW #1,1,80,4,24
40 LOCATE #1,x,y:PRINT #1,CHR$(143):i$=I
NKEY$:IF i$="" THEN 40 ELSE IF i$=CHR$(1
27) THEN LOCATE #1,x,y:PRINT #1," ":SOUN
D 4,1000,2:GOTO 80
50 IF i$=CHR$(16) THEN 40 ELSE IF i$=CHR
$(13) OR st=40000 THEN CLS:PRINT"GRABAR
EL MENSAJE (S/N)?":WHILE LOWER$(i$)<>"s"
 AND LOWER$(i$)<>"n":INPUT i$:WEND:GOTO
100
60 IF ASC(i$)<128 THEN SOUND 4,100,2:POK
E st,ASC(i$)-31:st=st+1:LOCATE #1,x,y:PR
INT #1,i$:x=x+1:IF x=81 THEN x=1:y=y+1:I
F y=21 THEN PRINT #1:y=y-1
70 LOCATE 71,1:PRINT 40000-st:GOTO 40
80 IF x=1 AND y=1 THEN 40 ELSE x=x-1:IF
x=0 THEN x=80:y=y-1:IF y=0 THEN y=1:x=1:
DATA af32a59c213b2822a89c21f1c53e02545d1
d06010e3fedb016061ec1193d20ef3e06cd19bd5
45d1d06010e3fedb016061ec1193d20ef3aa59cf
e0020223e8032a59c2aa89c237efeff2004213c2
87e22a89c21
90 POKE st,1:st=st-1:GOTO 40:DATA f49f11
0800471910fd22a69c213fc6ed5ba69c0600dd21
ad270e08eb3aa59ca6280779328b27dd7e003294
27ebd5060436007cc6086730041150c01910f2d1
130d20d83aa59c1f32a59cc9f0f0cccf300c0f3c

100 MODE 0:FOR t=st TO st+39:POKE t,1:NE
XT:POKE st+40,255:IF LOWER$(i$)="s" THEN
 INPUT "Nombre: ";f$:SAVE f$,b,10299,(st
+42)-10299:CLS:FOR t=1 TO 7000:NEXT:CALL
 10000:WHILE st:CALL 10010:WEND ELSE CAL
L 10000:WHILE st:CALL 10010:WEND
```

MENSAJES CON SCROLL

Ahora ya no constituye ningún problema obtener un scroll fluido. Teclea este listado y pulsa "2 - RETURN" para introducir un mensaje y seguidamente lo verás aparecer en la parte inferior de la pantalla, deslizándose suavemente en letras gigantes. El programa permite grabar tus propios mensajes en disco. Ideal para sorprender a los amigos.

```
10 MODE 0:INK 0,0:PAPER 0:CLS:PRINT
20 PEN 11:PRINT "$ INTERESES $"
30 LOCATE 1,9:PEN 6:INPUT "Cantidad. ",a
40 PRINT:PEN 7:INPUT "Tiempo (años) ",t
50 PRINT:PEN 3:INPUT "Intereses en % ",r
60 PRINT:PEN 1:PRINT "(C)ompuesto/(S)imp
le"
70 i$=INKEY$:z$=LOWER$(i$):IF z$="c" THE
N 90
80 IF z$<>"s" THEN 70 ELSE p=(a*r*t)/100
:a=a+p:GOTO 100
90 m=a*((1+r/100)^t):a=m
100 PEN 15:LOCATE 2,21:PRINT "Total=";a:
PEN 1:PRINT:END
```

CALCULO DEL INTERES

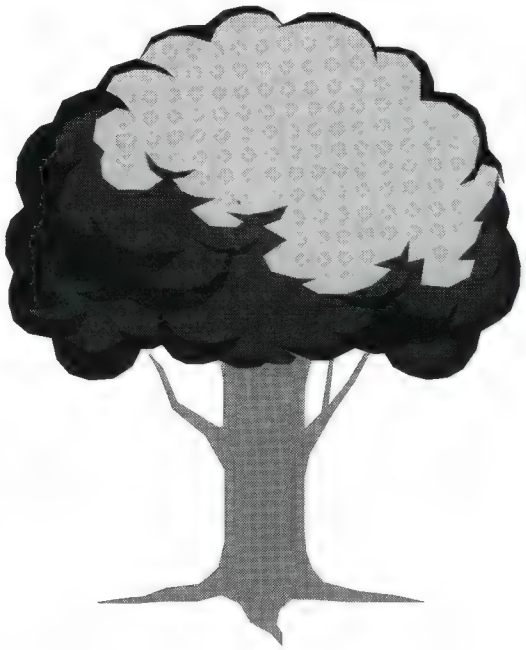
Calcular los beneficios que nos reportará una cuenta bancaria en un tiempo dado es una tarea simple que ahora podrás realizar con mayor facilidad aún con sólo teclear este truco. El programa calcula la cantidad total partiendo de una inicial con interés simple o compuesto en un determinado número de años.

ARBOLES

Teclea este listado y un bonito árbol aparecerá en pantalla. Sigue los menús que van apareciendo para escoger tus preferencias y el árbol se dibujará con más o menos ramas y tomará un aspecto regular o se irá ramificando aleatoriamente.

El programa permite también grabar y cargar desde disco los árboles que previamente hayas creado, y el manejo de ventanas hace que se conserve el último incluso después de salir al menú principal.

```
10 ON ERROR GOTO 1490
20 DEG
30 POKE &4000,0
40 POKE &5000,255
50 POKE &9000,0
60 POKE &9001,0
70 GOSUB 250
80 ' --- MENU ---
90 CLS:PEN 1
100 LOCATE 16,3:PRINT"MENU PRINCIPAL"
110 LOCATE 16,4:PRINT"--------------"
120 PEN 2
130 LOCATE 12,7:PRINT"(1) CREAR UN ARBOL
"
140 LOCATE 12,9:PRINT"(2) CARGAR UN ARBO
L"
150 LOCATE 12,11:PRINT"(3) GRABAR ARBOL"
160 LOCATE 12,13:PRINT"(4) VER ARBOL"
170 LOCATE 12,15:PRINT"(5) SALIR DEL PRO
GRAMA"
180 PEN 3
190 LOCATE 11,12:PRINT"MEGAOCIO (C)1991"
200 GOSUB 1510
210 IF Z<1 OR Z>5 THEN 200
220 IF Z>2 AND Z<5 AND PEEK(&5000)=255 T
HEN 200
230 ON Z GOTO 440,1250,1290,1400,1450
240 ' --- INICIALIZAR ---
250 MODE 1:PAPER 0:BORDER 0
260 INK 0,0:INK 1,26:INK 2,19:INK 3,10
270 PAPER 1:PEN 2
280 LOCATE 18,1:PRINT"ARBOLES"
290 WINDOW 1,40,2,25
300 WINDOW#1,1,40,7,25
310 WINDOW#2,15,25,8,8
320 PEN#2,2:PAPER 0
330 IF PEEK(&4000)=&21 THEN 420
340 MEMORY &3FFF
350 RESTORE 390
360 FOR N=&4000 TO &4017
370 READ A$:POKE N,VAL("&"+A$)
380 NEXT
390 DATA 21,00,C0,11,00,50,01,00
400 DATA 40,ED,B0,C9,21,00,50,11
410 DATA 00,C0,01,00,40,ED,B0,C9
420 STORE=&4000:VIEW=&400C
430 RETURN
440 ' --- CREAR UN ARBOL ---
450 CLS:PEN 1
460 LOCATE 14,3:PRINT"CREAR UN ARBOL"
470 LOCATE 14,4:PRINT"--------------"
480 PEN 2
490 LOCATE 14,7:PRINT"(1) SIN RAMAS 1"
500 LOCATE 14,9:PRINT"(2) SIN RAMAS 2"
510 LOCATE 14,11:PRINT"(3) NORMAL"
520 LOCATE 14,13:PRINT"(4) RAMIFICADO"
530 LOCATE 14,15:PRINT"(5) MUY RAMIFICAD
O"
540 LOCATE 14,17:PRINT"(6) MENU ANTERIOR
"
550 GOSUB 1510
560 IF Z=6 THEN 80
570 IF Z<1 OR Z>5 THEN 550
580 TYPE=Z:CLS#1
```



```
590 FOR N=1 TO 220:NEXT
600 LOCATE 14,7:PRINT"(1) ALEATORIO"
610 LOCATE 14,9:PRINT"(2) REGULAR"
620 LOCATE 14,11:PRINT"(3) MENU ANTERIOR
"
630 GOSUB 1510
640 IF Z<1 OR Z>3 THEN 630
650 IF Z=3 THEN GOTO 440
660 IF INKEY(57)>-1 THEN GOTO 440
670 R=Z-1
680 MODE 2
690 RESTORE 1150
700 FOR N=1 TO TYPE
710 READ P1,P2,P3,P4,P5
720 READ H,R1,R2,R3
730 NEXT
740 A(0)=(P1/(P3-1))/P4:B(0)=H
750 FOR N=1 TO P5-1
760 A(N)=A(N-1)*P4
770 B(N)=B(N-1)*P2
780 NEXT
790 NX(0)=320:NY(0)=0
800 NN(0)=P3-1:NA(0)=90
```

```
810 XMIN=640:C=0
820 PEN 1:LOCATE 1,1
830 PRINT"DIBUJANDO ARBOL - ESPERE, POR
FAVOR"
840 PRINT"PULSE ESPACIO PARA ABORTAR"
850 RANDOMIZE TIME
860 ' ---
870 MOVE NX(C),NY(C)
880 IF R=0 THEN A1=A(C)*(1-R3+(RND*R3*2)
) ELSE A1=A(C)
890 IF R=0 THEN A2=A(C+1)*(1-R3+(RND*R3*
2)) ELSE A2=A(C+1)
900 IF R=0 THEN B1=B(C)*(R1+RND*R2) ELSE
 B1=B(C)
910 NNX=NX(C)+B1*COS(NA(C))
920 NNY=NY(C)+B1*SIN(NA(C))
930 DRAW NNX,NNY
940 IF NNX<XMIN THEN XMIN=NNX
950 IF INKEY(47)>-1 THEN 1130
960 NN(C)=NN(C)+1
970 NX(C+1)=NNX:NY(C+1)=NNY
980 NA(C+1)=NA(C)-(A2*(P3-1))/2
990 NN(C+1)=0:NA(C)=NA(C)+A1
1000 IF NN(C)=P3 AND NN(C+1)=P3 THEN C=C
-1:GOTO 1040
1010 IF NN(C)=P3 AND C=P5-1 THEN C=C-1:G
OTO 1040
1020 IF C=P5-1 THEN 860
1030 C=C+1:GOTO 860
1040 IF C=-1 THEN 1060
1050 IF NN(C)<P3 THEN 860 ELSE 1000
1060 ' --- FIN DE
1070 LOCATE 1,1
1080 PRINT STRING$(26,32)
1090 PRINT STRING$(20,32)
1100 CALL STORE
1110 POKE &9000,INT(XMIN/256)
1120 POKE &9001,XMIN-(PEEK(&9000)*256)
1130 GOSUB 240:GOTO 80
1140 ' --- DATOS DEL ARBOL ---
1150 DATA 70,0.6,3,0.7,5
1160 DATA 120,0.8,0.4,0.5
1170 DATA 80,0.8,5,0.8,4
1180 DATA 120,0.8,0.4,0.1
1190 DATA 120,0.65,3,0.8,6
1200 DATA 130,0.8,0.4,0.4
1210 DATA 110,0.8,5,0.8,5
1220 DATA 110,0.9,0.2,0.1
1230 DATA 110,0.8,7,0.8,5
1240 DATA 120,0.6,0.4,0.1
1250 ' --- CARGAR UN ARBOL ---
1260 GOSUB 1330
1270 LOAD F$,&5000
1280 GOTO 80
1290 ' --- GRABAR UN ARBOL ---
1300 GOSUB 1330
1310 SAVE F$,B,&5000,&4002
1320 GOTO 80
1330 CLS:PEN 1
1340 PEN 1
1350 LOCATE 7,5
1360 PRINT"INTRODUCE NOMBRE DE ARCHIVO (
MAX=8 CARACTERES"
1370 INPUT#2,F$
1380 F$=MID$(F$,1,8)+".BIN"
1390 RETURN
1400 ' --- VER ARBOL ---
1410 MODE 2:PEN 1
1420 CALL VIEW
1430 LOCATE 1,1:PRINT"PULSA ESPACIO PARA
 CONTINUAR        ":PRINT"
                        "
1440 IF INKEY(47)=-1 THEN 1440 ELSE 1130
1450 ' --- SALIR DEL PROGRAMA ---
1460 MODE 2:PEN 1
1470 PRINT"'TA LUEGO!!":PRINT
1480 END
1490 ' --- ERROR DETECTADO ---
1500 FOR N=1 TO 1000:NEXT:GOTO 80
1510 ' --- EXAMEN DEL TECLADO ---
1520 CALL &BB03
1530 Z$=UPPER$(INKEY$)
1540 IF Z$="" THEN 1530
1550 Z=ASC(Z$)-48
1560 RETURN
```


SOLO PARA "PROFESIONALES" DEL JUEGO

Alfonso I, 28 • 50003 ZARAGOZA
Telf./Fax: (976) 299060
Apdo. Correos 7037 • 50080 ZARAGOZA
ZARAGOZA (Spain)

SUPERFAMICOM (Japonesa)

Superfamicon (Euroconector) + 1 juego 59.000

Act-Raiser	8.500	S War Zero	8.500
Big Run	8.500	R Type II	8.500
Gradius III	8.500	Final Fight	9.500
Hole In One Golf	8.500	F-Zero	8.500
Pilot Wings	8.500	SD Great Battle	7.900
Popolus	8.500	Bombuzal	7.900
Sim Cyty	8.500	Augusta	8.500
Super Mario Wold	8.500	Ultraman	8.500

NEO GEO (Americana)

Neo Geo (Euroconector) + 1 juego 99.000

Baseball Stars	Riding Hero
Blue Journey	Super Golf
Bowles	Super Spy
Cyber Clip	Ninja Combat

(Bajo pedido)

Importación directa de Japon y USA. Consulta condiciones de entrega sin compromiso. 1 año de garantía. Totalmente adaptadas a normas españolas, nos avalan mas de 800 MSX-2+ japoneses adaptados e instalados en este año. Un mismo servicio integral para las mejores consolas del mundo. ¡Por fin! ya disponibles en España. ¡Llámanos!

CPC

Demasiadas preguntas

Paso a exponerles algunas consultas que para mí son de gran interés:
1. ¿Por qué la unidad de disco externa del 464 no toma la corriente del conector de 12 voltios del monitor? ¿No sería ésa una manera de quitar un cable más del enchufe? ¿Hay alguna manera de adaptar esta unidad para que funcione mediante dicho conector?
2. El robot Fischertechnik ¿se sigue comercializando en España? Si es así, ¿tiene instrucciones en español?
3. ¿Qué diferencia hay entre el CPC464 y el CPC472? He de decirles que mi primo tiene un CPC464 y no hay ninguna diferencia que no sea el nombre. Tienen los dos la misma capacidad, 'Ñ', los mismos comandos y, básicamente, son los dos completamente iguales. ¿Existe alguna diferencia aparte del nombre?
4. ¿Cuánto tiempo PUEDE estar conectado el ordenador sin que se estropee y cuánto tiempo DEBE estar sin que se estropeen... nuestros ojos?
5. ¿Hay alguna forma de que las voces introducidas en el ordenador mediante el proyecto 'Dixixona' puedan ser modificadas para cambiar el tono, darle efecto metálico, y, en definitiva, crear una voz diferente a partir de una digitalizada?
6. ¿Hay algún programa, ya sea para PC o para CPC, que permita la realización de cómics fácilmente, y su posterior impresión en impresora a color?
7. Una idea para el desaparecido 'Taller de Hardware': Control de aparatos por control remoto, manejándolos mediante el ordenador.
8. Tengo un sintetizador de voz SSA1. El motivo que me movió a comprarlo fue únicamente la curiosidad de mis primeros días informáticos, porque la verdad tiene poca aplicación práctica. Sin embargo, la poca que tiene se ve mermada por una gran deficiencia: el manual en inglés. ¿Sería posible adquirir todavía un manual de este sintetizador en castellano por otro medio que no sea el 'Compro-vendo-cambio'? Asimismo, ¿hay alguna manera de interpretar la 'Ñ' de una manera más o menos decente?
9. Los ordenadores Schneider, que en determinados juegos se indicaban como compatibles CPC, ¿qué aspecto físico tienen? ¿Son iguales que los entrañables CPC de toda la vida?
10. ¿Tiene final el antiguo juego 'Ghosts'n'Goblins'? He intentado verlo con el cargador que ustedes publicaron en uno de sus números de la desaparecida Amstrad User y simplemente empieza de nuevo. Es como una cinta sin fin. ¿Es acaso culpa de esas vidas infinitas? He visto la versión para Spectrum y, al menos la esencia del programa, es como en las máquinas. ¿Es que acaso la versión para AMSTRAD era la peor de todas?
11- ¿Tiene algún uso específico la tecla TAB aparte de la de tabuladora en los procesadores de texto y de la de cambio a 'inserción-sustitución' junto a CTRL?
12- He oído que Commodore tiene un periférico que pasa programas de otros ordenadores a su sistema ¿qué periférico es éste?

José Antonio Díaz Navarro (Málaga)

RESPUESTA:

1. La unidad de disco externa lleva su propia fuente de alimentación y el monitor del 464 no lleva toma de corriente para ese periférico, sólo una salida RGB y una clavija de 9 voltios. De todas formas, no sería posible realizar la adaptación que tú dices sin hacer grandes cambios.
2. Lamentamos no poder responder a tu segunda pregunta. No tenemos datos del robot al que haces referencia.
3. Las diferencias entre el Amstrad CPC 464 y 472 son principalmente de memoria. Este último tiene 8K más de memoria RAM que no suelen utilizarse para nada. Respecto a lo demás son prácticamente iguales salvo en lo que se refiere a ciertas incompatibilidades a nivel de software.
4. Normalmente estos aparatos aguantan mucho tiempo conectados sin por ello estropearse. Nosotros hemos llegado a dejar uno encendido durante dos días para observar los resultados de un programa de fractales sin que hubiese ningún problema. No obstante procura no tenerlo en funcionamiento si no es necesario.
La vista no puede arreglarse como un ordenador. Protégete con un filtro para la pantalla o gafas especiales que eliminen las radiaciones del monitor y no permanezcas mucho tiempo delante de él. Asimismo es importante que la silla sea cómoda y no fuerce la postura.
5. En efecto, puedes obtener distintos efectos con las voces digitalizadas mediante el proyecto Dixixona, pero para ello necesitas un soft-

EN JULIO: NUMERO EXTRA JULIO/AGOSTO.
MAS PAGINAS...
MAS INFORMACION...
RESERVALO ANTES DE QUE SE AGOTE.

- Trucos, Pokes y Cargadores
- Acaba tus últimos juegos.
- Sección consolas.
- Los mejores juegos deportivos para consola y ordenador.
- Todo esto y mucho más.

¡NO SE LO PIERDA!

ware especial que facilite esos cambios.
6. Sí. El Paintbrush IV de PC, entre otros, dispone de un kit de cómic. En CPC puedes utilizar cualquier programa de autoedición, pero no podrás sacar los resultados en un impresora color, tan sólo en blanco y negro.
7. Gracias por tu sugerencia, aunque el Taller de hardware no volverá a salir en la revista, al menos de momento.
8. No existe manual en castellano para el sintetizador de voz SSA1. La 'Ñ' puede interpretarse en ese sintetizador de voz, pero no tan decentemente como tú deseas.
9. No, los ordenadores Schneider tienen un aspecto completamente distinto al de los CPC, aunque sean compatibles.
10. Sentimos no haber podido acabar el juego Ghosts'n'Goblins para Amstrad CPC, pero lo que sí te podemos decir es que la versión Spectrum no tiene una pantalla final ni mensaje de despedida y que con la máquina original sucede lo mismo. Así que sería ilógico pensar que este juego acaba de otro modo en CPC.
11. No, la tecla TAB no tiene ningún otro uso específico, aunque eso depende de cómo la desee utilizar el programador. Así, por ejemplo, esa tecla puede aparecer como 'disparo' en un juego determinado o tú mismo la puedes redefinir para que realice una función.
12. Los juegos se pueden convertir para máquinas distintas, pero eso no depende del aparato sino de la capacidad de los programadores. Inicialmente un juego para Spectrum, por poner un ejemplo, se puede programar en un PC utilizando una tarjeta especial que convierte al Spectrum en una máquina esclava del PC y le tranfiere todos los códigos. Esto se conoce como sistema de desarrollo.
Por otra parte, el Commodore Amiga posee cierto software que emula PC o Macintosh y que lo hace bastante compatible con estas máquinas.

SPECTRUM

Hardware

Soy un gran lector de su revista, la cual es muy completa e interesante. El motivo de esta carta es el siguiente:
1. Tengo un Spectrum y me gustaría saber donde puedo conseguir el MULTIFACE 3 y el Transtape 3.
2. ¿Existe algún modem?, ¿cúal es su precio? y ¿dónde se puede conseguir?
3. Me gustaría que publicasen un cargador de vidas infinitas para Batman (versión antigua).

Raúl Ferruz Moreno
(Tarragona)

RESPUESTA:

Respondiendo por orden a cada una de tus preguntas:
1. Estos dos periféricos los puedes encontrar en Microsat. La dirección y teléfono las puedes conseguir en nuestras páginas de publicidad por módulos.
2. Multitud de ellos, pero piensa que para utilizar un modem en tu Spectrum necesitas dos cosas: un conector serie (RS-232 y el software necesario para hacerlo funcionar). El conector serie es fácil conseguirlo, el software te quitará las ganas de usar tu Spectrum con un modem.
3. En el número 8 de Amstrad Sinclair Ocio salió publicado un cargador para Batman Spectrum. Lamentamos no poder ofrecertelo en esta sección por problemas de espacio.

ATARI

Diseño en ST

¿El Deluxe Video es compatible con el Atari ST? Si no lo es, ¿hay algún programa de este tipo para este ordenador?, ¿dónde se podría conseguir?

Javier Martínez
(Alicante)

RESPUESTA:

No, el Deluxe Video de Amiga solamente funciona en los ordenadores Amiga. No conocemos ningún programa similar a éste para el Atari ST, aunque si lo que te interesa es el diseño gráfico, puedes comprar el DEGAS. Este programa lo puedes conseguir en cualquier tienda especializada o pidiéndolo a DRO SOFT.

AMSTRAD CPC

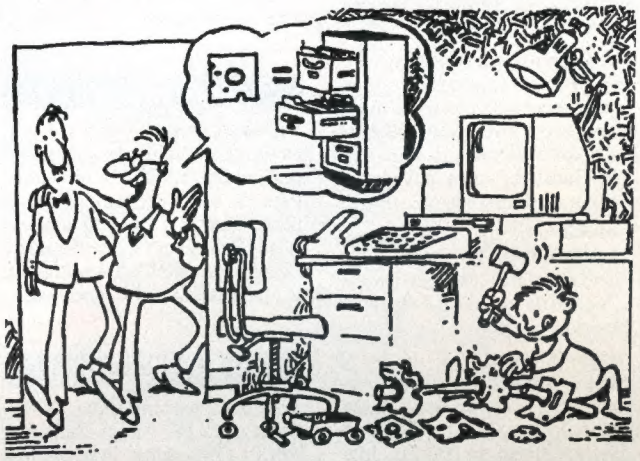
Aventuras conversacionales

Poseo un Amstrad CPC 464 y estoy interesado en saber si el P.A.W., un programa para hacer aventuras conversacionales, está para el Amstrad cassette. En caso afirmativo: ¿Cúanto cuesta? y ¿dónde puedo conseguirlo?.
También me gustaría saber que es el interface y para que sirve. Y lo mismo para el Multiface II y el Transtape.

Luis Amores
(Alicante)

RESPUESTA:

No, el P.A.W. para Amstrad casete no se distribuye en nuestro país.
El interface es un periférico que se conecta al bus de expansión del ordenador para proporcionarle algunas ventajas que no incorporaba en su configuración básica, o sea, que es un aparato destinado a ampliar las capacidades del micro. Este interface puede ser un digitalizador de audio, un interfaz serie, un modem, etc.
El Multiface y el Transtape son dos interfaces que permiten a tu CPC copiar discos, cintas, transpasar datos de unas a otras o incluso modificar los programas comerciales e introducir pokes de vidas infinitas. Algunos incluso te ofrecen la posibilidad de salvar en disco las pantallas de algunos juegos (Multiface II).



Compro, vendo, cambio

ANDALUCIA

Vendo Atari ST con monitor en color incluido + Juegos originales, programas etc. por 65.000 Pts. Llamar al 956-10 21 86. Preguntar por Pedro. Sólo en horas de comida.

Vendo, cambio juegos y utilidades para Amiga. Novedades y originales. Dirigirse a: David Amate Mena. C/ Las Flores 1º A 4º. 23001 Jaen. Tlf: 953-27 12 90. Contesto a todas las cartas.

Vendo juegos Amstrad CPC 464. Muy buenos a 400 pts nuevos y de los últimos. Escribir o llamar a Fermin Cortacero Carvajal. Pza. de la Constitución 1, 1ºA. Albolote. 18220 Granada. Envío lista. Tlf: 958-466 463

Vendemos y Cambiamos Juegos y Utilidades para CPC 6128. (Sólo originales). Auténticos precios de ganga. Escribe a: Marco Tocina 11. Uiso. 41520 Sevilla.

Vendo ordenador Amstrad CPC 1640 con 2 unidades diskettes de 5 1/4 e impresora Epson LQ 86 y monitor color CGA y simulación EGA. Lo vendo todo a 115.000 pts y regalo 100 juegos o cambio por un Amiga 500. Llamar a Miguel. Tardes 952-290357.

Estoy interesado en cambiar y comprar programas para Amiga. Interesados llamar a: José A. Galiana Ballesteros. C/ Sociedad, 3 3º A. Cádiz 11008.

MADRID

Cambio consola de Video Juegos Sega Megadrive 16 bit con 5 cartuchos y adaptador de juegos japoneses, nuevo y en garantía, todo valorado en más de 70.000 pts. Cambio por ordenador MSX2 con disco o Amiga. También vendería. Precio a convenir. (Tlfno: 91-6997283)

Vendo ordenador Amstrad CPC 464 fosforo verde con dos joysticks conector 60, juegos, libros y revistas. Buen precio. También vendo otros 70 juegos y una pistola Gunstick, super novedades. Lamar al tlfno: 2186783.

Cambio todo tipo de programas para PC de 3 1/2. Interesados mandar lista a: Manuel García. C/ Ginzo de Limia 41, 5-3; 28029 Madrid.

Vendo Amstrad CPC 464 + 50 Juegos (últimas novedades + pistola gunstick con juegos + procesador de textos + programa de dibujo). Precio 40.000 Pts. Interesados llamar al tlfno: 2086451. Llamen horas de comida o por la tarde.

Monitor Samsung Color conmutable a fosforo verde muy poco uso o por cambio a VGA. También tarjeta CGA con puerto para impresora 3000 o sólo monitor por 25.000. Alfonso González González. C/ Zamora 19 5º A. Fuenlabrada. Madrid. Tlfno: 6157097. (22'30 h.)

GALICIA

Quisiera contactar con usuarios del PCW 8256 para intercambiar juegos. Dirigirse a: Jacob Fernández Paleo. Avda/ Alvaro Cunqueiro Nº2 - 1º. 27780 Foz. Lugo. Contesto seguro.

CANTABRIA

Compro unidad de disco para CPC 464 Plus. Enviar cartas a: Torrelavega; C/ Mies de Vega, Nº 14. 39300 Cantabria.

CASTILLA-LEON

Compro, vendo cambio programas en disco para CPC 6128. Escribir a: Carlos González. C/ Rosales nº 14-2ºD. 09200 Miranda de Ebro. Burgos.

CANARIAS

Vendo, cambio juegos y utilidades para Amiga y PC. Seriedad. Tlfno: 922-645418.

¿Desean estar al día para todo tipo de programas del Amiga 500 ?. Escribid a: Rafael Gómez; Avda/ 1º de Mayo 17 - 11º A. 35002 Las Palmas. El 1º Gran Club de intercambios canario, os saluda. Compramos o vendemos juegos originales. Buscamos gente para ampliar contactos.

LA RIOJA

Vendo diskettes virgenes 3 1/2. Doble cara. Doble densidad a 69 pts unidad 100% garantizados. Esta es una excepcional oferta para usuarios. Discos de alta calidad. David Fernández Pérez. C/ Ollaur s/n. 26213 Hormilla. La Rioja. Teléfono: 941 - 362140.

NAVARRA

Vendo juegos ordenador. Novedades para PC Amiga Amstrad, MSX y Comodore. "Precios oferta". Tlfno: 948 - 667000. Llamar sólo sábados por la mañana. Preguntar por: David Calvo Sola.

ARAGON

Adéntrate en el mágico mundo de Uzel. El mejor juego por correo de rol de España. Solicita informacion a: Javier Gracia. C/ Sangenis 71 - 73 10º A. 50010 Zaragoza. Decenas de jugadores y enemigos te estan esperando.

Vendo Amstrad PC-1640 con unidades de 31/2" y 51/4" y teclado expandido por 55.000 Ptas. También vendo controladora disco duro Adaptec por 10.000 Ptas. Tel: (976) 221917.

VALENCIA

Vendo convertidor TV para CPC por 7.000 Pts. También cambio Juegos en Disco. Novedades como Poli Díaz, Tortugas Ninja, Wings of Fury, Klick off 2 y Muchos mas. LLamar al 6661879. Preguntar por Paco.

Cambio el supercartucho para la consola Megadrive Strider (8 Megas) por Ghouls and Ghosts. Preguntar por Javi. Tlfno: 96 - 3638347.

Atención: Club Megaface busca socios. Cambiamos y vendemos programas para Amiga 500 y 2000. Interesados escribir a: José Angel Talavera Martínez. C/ Islas Canarias nº 36. Valencia. Máxima seriedad.

CATALUÑA

Inaguración. Se acaba de formar un club. Vendemos todo tipo de programas y juegos a un precio de miedo para ordenadores PC y compatibles. A los 30 primeros que llamen un jego de regalo. Llamar al tlfno: 93 - 874 06 71 y preguntar por Carlos.

Vendo juegos para CPC 464 (sólo cinta). También compro el copión procopy versión 150 o Plaggy IC para Atari. Puedo cambiar los programas. Enrique Sánchez López. Virgen de la Merced 73, 4º 2ª. Esplugas Llobregat. 08950 Barcelona.

Me gustaría tener intercambio de programas con usuarios de PC 5 1/4. Soy formal y contesto. Escribir a Ramón Cullel Esteve. Grupos de Montserrat 23 22º, 2ª Terrassa. 08227 Barcelona. Tlfno: 731 55 73

Vendo ordenador Amstrad CPC 464 con monitor color con un lote de 20 revistas Micromania, Megaocio, y otras por un valor total de 30.000 Pts incluyendo Joystick. Interesados escribid a: Jorge Cuenca; C/ Maestro Nicolau 43, 1º 3º. 08911 Barcelona.

Vendo colección buena de 100 juegos Amstrad 464 por 5.000 Pts. Interesados escribir a: Jorge Cuenca; C/ Maestro Nicolau 43, 1º 3ª. 08911 Barcelona, o Tlfno: 384 07 16 y preguntar por Jorge.

Hola amigos, por fin llegó el especial club C&C. Vendemos juegos y tambien cambiamos para el CPC 6128. Revista bimensual. Si te das prisa, aún puedes coger el primer ejemplar. Genial. Pregunta por Christian al 93 - 211 97 42.

¡Oferta! Vendo ordenador Philips MSX + Monitor Sony + 30 Juegos de primerísima clase + electrograbadora + cables + regalo sorpresa = 25.000 pts. No es ninguna broma. Deseáis recibir más información. Llamar al 93 - 7992149.

Si tienes alguno de estos juegos para Atari ST: Indiana Jones (Aventura Gráfica), Shadow of the beast, Elvira o The Secret Of The Monkey Island y estas cansado de él, yo te lo cambio por el Loom y además te regalo otro a elegir entre Ivanhoe (2 caras), Eliminator o Nebulus. Escribir a: Juan Manuel Monje; C/ Mossen Jose Forn, 25 10-4; 08700 Igualada (Barcelona).

ASTURIAS

Se compra toda clase de juegos y accesorios para la consola Nintendo. Se vende consola de video Juegos para TV con mas de 140 Juegos en cartuchos por 12.000 Pts. Rosa Isabel Fernández; C/ Los Angeles nº 1, 3º dcha. 33209 Xixon. Asturias.

PAIS VASCO

Vendo ordenador MSX F-200 Goldstar 64 K por 25.000 Ptas; a quien me lo compre le regalaré un joystick, mas de 30 juegos, Fantams Soldier (cartucho), mas de 40 revistas (MICROMANIA, MEGAOCIO, AMIGA WORLD, MSX-CLUB), libros de manuales (originales y traducidos), libro de MSX Basic y cable, todo en buen uso. O lo cambio por ordenador de 16 bit. Reembolso sin gastos de envio. Llamar al teléfono 943 - 831398 o cartas a C/ Mendilauta 17 bajo B Zarauz 20800 Guipuzcoa"

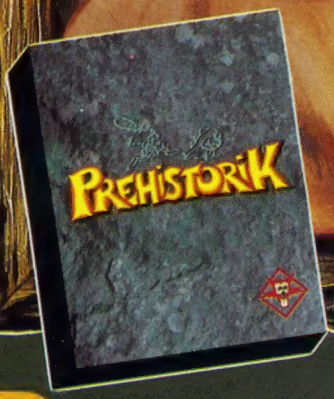
¡Y DIOS CREO EL HAMBRE...!

PREHISTORIK

Y CON ELLA...

LA AVENTURA DE GRAWAGARS.

AMIGA
ST
PC
CPC



PARA MAS INFORMACION: PROEIN, S. A. - MARQUES DE MONTEAGUDO, 22
28028 MADRID - TELS.: 361 04 32-361 05 29

© TITUS 1991

Revive la aventura de Grawagars, con este fantástico juego prehistórico.

Armate con tu porra Anticus, antecesora del bate de beisbol y enfrentate al mono Agogo y has huir a Wogow, el oso más loco de la historia. Adentrate en la aventura, lograrás cazar al maxidocus Histérico y a Garogrota, el antepasado de Gargantua, monstruo de poca inteligencia... Llegarás a descubrir las tierras heladas del Antártico y conocerás los secretos ocultos en la jungla, si has logrado escapar a las tropas de arañas peludas que habitan en las cavernas.

¡ Golpea sin miedo, todo por tu tribu !

Si dudas todavía que Prehistorik es el grawajuego del año, sientate frente a tu computersaurio y vive la acción más trepidante de los comienzos del hombre.

La lucha por la comida ha comenzado, se abre la estación para los ¡¡ Bronco-Burgers !!

Programa disponible en las mejores cavernas de software.

JAHANGIR KHAN World Championship SQUASH

© KRISALIS SOFTWARE LTD.

JAHANGIR KHAN, el jugador de squash número 1 del mundo, viene ahora a la pequeña pantalla de tu ordenador gracias a Krisalis Software.

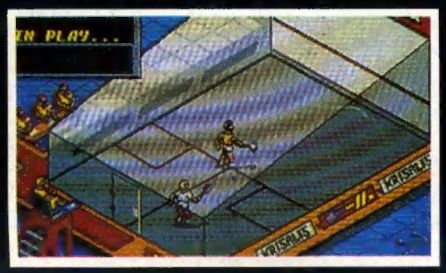
El juego comprende dos simulaciones independientes. El Nivel Club, que está oficialmente aprobado por la Squash Rackets Association, permite al jugador competir en Campeonatos de Clubs de Squash, utilizando menús que incluyen una liga a ocho escalones con cuarenta jugadores. La velocidad de la bola puede controlarse utilizando la opción punto rojo.

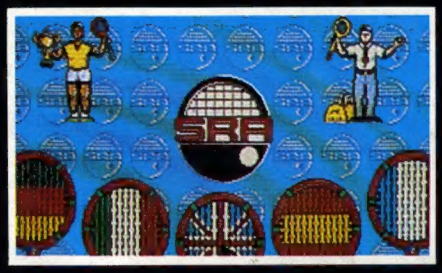
La longitud del partido puede ser de tres o cinco juegos. Se puede jugar siguiendo las reglas antiguas o las nuevas y siguiendo las estadísticas de los jugadores.

La simulación Campeonato del Mundo te introduce en todas las sensaciones fuertes y tensión de un campeonato mundial con pruebas eliminatorias en las que participan 32 cabezas de serie.

Dos jugadores pueden jugar uno contra otro directamente o contra el ordenador.

© KRISALIS SOFTWARE, LTD.



SYSTEM 4
de España, S. A.
Pza. de los Mártires, 10
28034 MADRID
Tel.: 735 01 02
Fax: 735 06 95

Producido en UK/ESPAÑA